L'univers ATARI



520/1040 ST(E)

MEGA ST(E)

TT

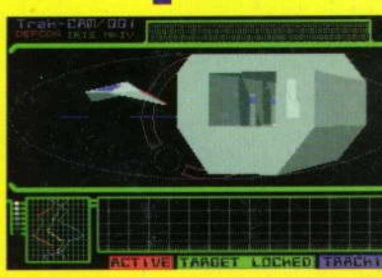
FALCON

MEDUSA

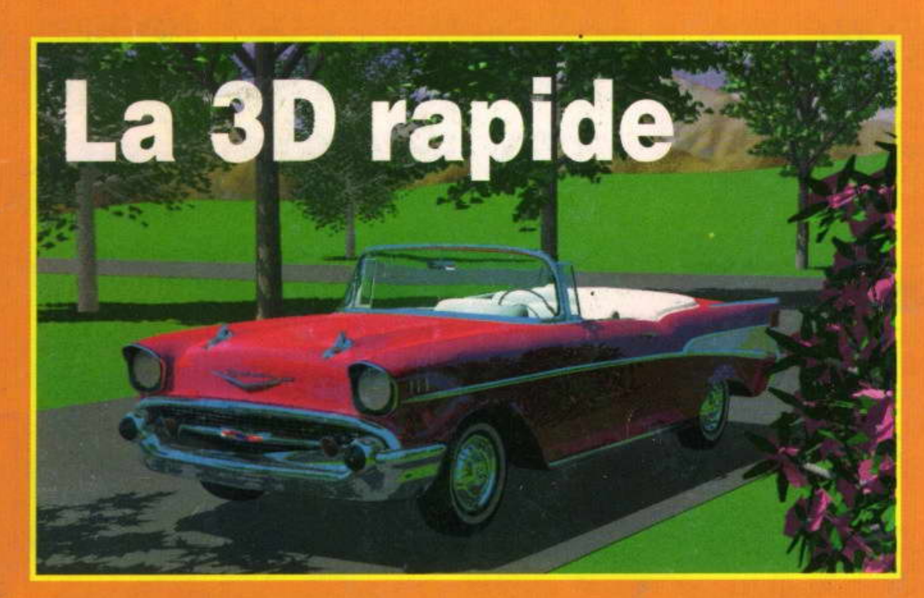
EAGLE

JAGUAR

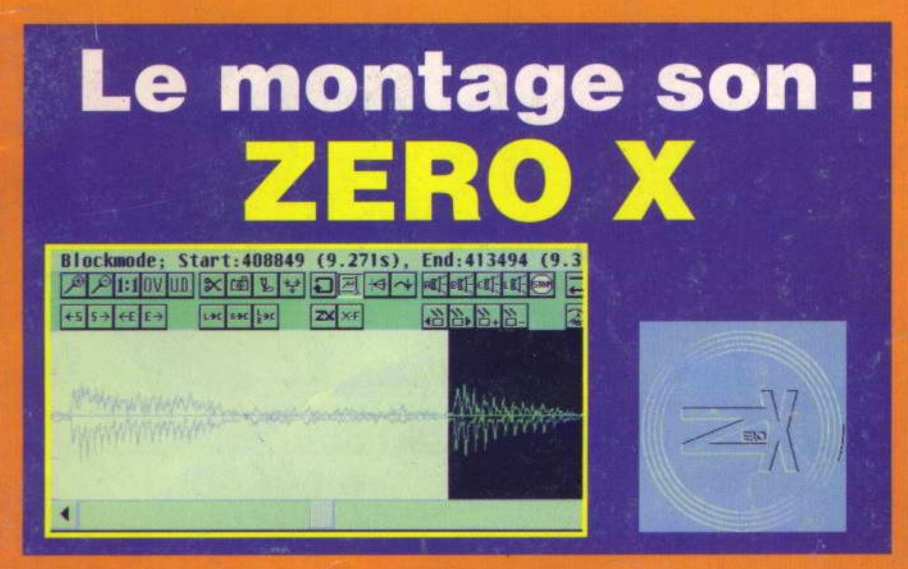
ZERO 5
Un jeu super!



NEON 3D



Le montage son : ZERO X



Et aussi..

- Atari Show (fin)
- Calligrapher
- Vision Dock
- POV
- Carnet de routage
- Les BBS Atari
- Hollywood Hustler
- Audiotrack
- Audio Via SCSI
- Screen Blaster 3
- Chili Falcon
- Du GFA au C
- Dev. sous GEM
- Le DSP 56001
- Démos à Brême
- Sensible Soccer
- Over Strikes
- Double Dragon
- Digitaliseur Vidéo...



Une publication PRESSIMAGE

BELGIQUE 250 FB - CANADA 7,50 $C - SUISSE 10 FS - DOM-TOM 50 F - LUXEMBOURG 225 F LUX

N° 96 - JUILLET 1995 - 32 F

Catalogue gratuit disponible sur simple envoi du coupon ci-joint.

Pour chacun des produits précédés d'un point rouge, nous tenons à votre disposition une fiche technique disponible sur demande, contre deux timbres à 2F80.





7990frs

Devis personnalisé sur simple appel ou par courrier.



ATARI

• Falcon ELAN 030 4/540Mo, en Tower

Boîtier Big Tower Elan, avec clavier de type TT, évolutif



Configuration multimedia

avec CD-ROM quadruple vitesse, le driver CDTools et le CD Gamma

9990frs



• Falcon 030 4/540Mo, 6490frs
• Falcon 030 4/850Mo, 6990frs

Tous nos Falcon 030 sont livrés entièrement configurés, avec le disque dur rempli de domaines publics, de démos et de données ...

Ils sont accompagnés de l'offre exclusive de parrainage 1+1, qui vous permet de bénéficier d'un cadeau de 400 francs, lors de l'achat du parrainé.

• Tower ELAN 030, 1690frs

La solution que votre Falcon merite.

Prêt à monter. Le tower ELAN est très simple à monter même par un novice. Il est livré avec un clavier de PC, la connectique nécessaire et une notice de montage.

Renseignements et commandes

du mardi au samedi
9h30 / 12h30 - 14h / 19h

par courrier

90, rue masséna 69006 lyon

sur Internet (NOUVEAU)

100616,3455@compuserve.com

serveur vocal (NOUVEAU)

au 72 75 92 84
en dehors des horaires d'ouverture ...

Télécopie

au 72 74 49 58

• Lecteurs de CD-ROM

SONY ext. SCSI, double vitesse, multissession, CD-Audio, avec drivers et softs.

Complet pour ST 2490frs
Complet pour Falcon 1990frs

CD ROM ROM

sur port cartouche ; pour tout Atari

Prix spécial 1690frs
Stock limité

• (NOUVEAUTE)



Robinson Requiem et Ishar III Falcon

Chacun 379frs

Versions Speciales CD !

avec FLI d'introduction et vidéo

FreeWorld

le monde libre

Catalogue gratuit disponible

LE MEILLEUR DU DOMAINE PUBLIC POUR LES UTILISATEURS EXIGEANTS

• WINREC PRO........390frs

le meilleur des Direct To Disk sur Falcon 030

• WINCUT PRO........390frs

Falcon se dit désormais studio de montage !

MAXON computer — speedware — DISTRIBUE PAR

CD-ROM

CD GAMMA.......	290
OXYD CD..........	129
Skyline...............	290
Autres titres CD...	Tel

un envoi sûr et rapide
CHRONOPOST

• NOUVEAUTE

NEON 3D 2490frs

NEON 3D utilise les capacités du Falcon et révolutionne l'animation en image de synthèse. Compatible avec 3D Studio, il vous permet de réaliser facilement vos propres films; en effet, il fonctionne entièrement en mode graphique.



POUR RECEVOIR ÇA, N'OUBLIEZ PAS D'ABORD DE RENVOYER ÇA.

je souhaite recevoir votre catalogue complet

NOM ____________________

ADRESSE ____________________

ST Magazine est une publication de Pressimage
SARL au capital de 1 000 000 F
5/7 rue Raspail 93108 MONTREUIL CEDEX FRANCE
Tél. : +33 (1) 49 88 63 63
Fax : +33 (1) 49 88 63 64
Cimossion paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
Impression : Rotocayfo-Barcelone

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication :Godefroy GIUDICELLI
Directeur délégué : Patrick ANDRE
Assistante de direction : Virginie GUYARD

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
LA TERRE DU MILIEU
Les Marmottières 74310 LES HOUCHES
tel. +33 50 54 49 77 / fax. +33 50 54 49 94

ON COLLABORE A CE NUMERO
Jean Jacques ARDOINO (NEXT), Phillippe LAFARGUE (PHS) Marc ABRAMSON (REDRACKAM), Henri ABDELOUAB (AE1), François PLANQUE (FULCHROM), Patrick BONNET, François AUBOUX (RAGA), Mathias AGOPIAN (TC7), Bruno ANCELIN (ZEBIGBOSS), Bernard DALSTEIN, Fabien LETORT

FABRICATION
Directeur de fabrication :Jacques GOUFFE
Assistante de fabrication : Mireille MUGNERET et Nadine DEBARD
Assistante du directeur de fabrication : Isabelle DUBUC

MARKETING
Lionel PILLET assisté de GANDT

DIFFUSION-VENTE
Olivier le POTVIN TE 73
tel. +33 (1) 49 88 63 75
assisté de Christine de GANDT

TELEMATIQUE
Jacques CARON (STJC), Laurent POUPET, Xavier CHAMBON, Arnaud DADURE, Eric LEBETTE

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Responsable administration : Pascale BRY assistée de Sandrine MAZZOLENI et Paulette SEBAG
Chef comptable : Leila AITHABIB assistée de Charles CONVALOT, Stéphane BOUCHARD (clients), Nadia SAHEL, Patrick VENDENDRIESCHE

abonnements
36, rue de Picpus - 75012 PARIS
tel. 16 (1) 43 42 00 60
France 11 numéros : 289 francs

EDITO

ST MAG SOUS CALAMUS SL 2ème EPISODE

Toutes les sociétés nouvelles ne peuvent à l'heure actuelle obtenir de prêt ou de découvert. C'est malheureusement la règle appliquées par les banques de nos jours. LA TERRE DU MILIEU n'y échappe donc pas et pourtant nous avons besoin de matériel pour pouvoir continuer à réaliser notre, votre, rêve depuis longtemps : réaliser ST MAG sur CALAMUS SL.

C'est pourquoi LA TERRE DU MILIEU, plutôt que de faire appel à la générosité gratuite, lance le CLUB ST.

Qu'est ce que le CLUB ST ?

C'est simple ! Vous adhérez au club pour 150,00 F par an et cette adhésion vous permet de profiter tous les mois de réduction sur des logiciels et produits pour votre ATARI chez vos revendeurs habituel. Pas de commande de produits au siège de LA TERRE DU MILIEU. Nous ne sommes pas des revendeurs et ne cherchons pas à le devenir. Chacun son rôle et puis comme cela tout le monde s'y retrouve au final.

VOUS, en profitant d'offres exceptionnelles

LES REVENDEURS ET EDITEURS en profitant de l'émulation qu'offre ce service

NOUS en ayant de quoi nous équiper.

Les mois passés ont prouvé que l'avenir d'ATARI appartient à ses utilisateurs, à nous de prouver que celui d'ST MAGAZINE peut continuer dans la voie que nous lui avons choisie : celle de la passion jusqu'au bout.

Mais trêve de militantisme, ce mois-ci est comme toujours aussi chargé et il a fallu encore repousser certains projets comme la rubrique PRATIQUE qui devrait voir le jour pour le n°97.

Celui qui est aussi passé à l'as, c'est l'index. Du coup il sera sur la disquette du n°97 et peut être sur le serveur d'ici là. Mais comme encore une fois il y a de quoi lire, vous patienterez bien encore peu non ?

A bientôt (un mois c'est vite passé) et n'oubliez pas : bienvenue au club !

Godefroy de MAUPEOU

SOMMAIRE

magazine réalisé avec :

machines TT 8 mégas, FALCON 14 50Mhz (highspeed 50) et à la fin EAGLE 30 20 mégas, MATRIX 1208
maquettage : CALAMUS SL, DA'S VEKTOR PRO, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, KEFTAL 24,
RAYSTART 3 (icônes disquettes et cartouche JAGUAR)
rédactionnel : LE READCTEUR 4+
comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, LE GESTIONNAIRE

c'est magique !!!

Allumez votre ordinateur avec la disquette ST MAGAZINE N°96 dans le lecteur et regardez votre écran : Celui-ci vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir utiliser les programmes de la disquette

DISQUETTE MAGAZINE

SUBSTATION

La version de démo du clône de DOOM (avec quelques références à ALIEN VS PREDATOR) par les auteurs d'OBSESSION. Pour ceux que cela intéresse, la version complète du jeu est d'ores et déjà disponible chez FRONTIER en attendant le test du mois prochain.

SPEED OF LIGHT

la dernière version de ce légendaire "viewer" de fichier. Son gros avantage est de tirer parti au maximum de votre ATARI pour vous donner bien plus de couleur que ne vous en permet votre résolution. Et puis maintenant, il ne se restreint plus au GIF...

POV

Le script de l'article INITIATION à POV de ce mois. Vous trouverez par contre l'articlme correspondant au mois dernier en cahier GRAPHISME.

PROGRAMMATION

Tous les listings du cahier PROGRAMMATION sauf celui DU GFA AU C qui n'existe pas en fait.

VIDEO

Là aussi tous les fichiers cités dans l'article REALISEZ VOTRE DIGITALISEUR VIDEO du CAHIER MULTIMEDIA avec bien évidement le programme pour utiliser ce digitaliseur.

PAO

Le chemin vectoriel cité dans l'article INITIATION A DA'S PICTURE n'a pus être présent sur cette disquette. Vous le trouverez le mois prochain.

DISQUETTE ABONNE

ZERO 5

La démo de ce superbe jeu pour STE et FALCON
Lire à ce sujet l'article en cahier loisir



CONNECTEZ VOUS SUR NOTRE BBS
AU : (1) 42 51 11 35
Des tonnes de domaines publics
Accès Internet, NeST et AtariNet

MONITEURS TARGA

14 pouces	Monochrome	990
14 pouces	SVGA	1690
17 pouces	Multisync	4490

GRAPHISME

NeoN 3D + Copro	2690
Cloé	890
ScreenBlaster III	490
Mise-à-jour ScreenBlaster III	190

EXTENSIONS MEMOIRE

Ext 520 STF à	1 Mo	490
Ext Tout STF à	2 / 4 Mo	845 / 1345
Ext 520 STE à	1 Mo	190
Ext Tout STE à	2 / 4 Mo	495 / 990
FALCON 16 Mo		4490

Disques Durs MICROBOX

STF et Falcon, garantis 2 ans

270 Mo Externe ST	2490
540 Mo Externe Falcon	2890
Syquest 270 Mo Falcon	4290
CD-ROM Externe Falcon SCSI	2290

MAGASIN et VENTE PAR CORRESPONDANCE
44, rue du vertbois – 75003 Paris – Métro République
Tél. (1) 48 04 99 75 du Mardi au Samedi
NON STOP de 10H à 19H
Notre catalogue complet adressé sur simple

FALCON TOWER Multimédia 4/540
+ CD–ROM Quadruple vitesse
+ Enceintes 80W + 2 CD au choix
10 890 Frs

TOWER MILAN FALCON : 1690 F

Boitier évolutif avec Clavier TT et toute la connectique, simple à monter existe aussi pour STF et STE



JAGUAR 1590

+ 1 Manette et 1 Jeu au choix
parmis Club Drive / Checkered Flag / Wolfenstein 3D / Kasumi Ninja / Bubsy / Zool 2 / Val d'Isère / Dragon

Cannon Fodder	429
Syndicate	449
Theme Park	449
Sensible Soccer	449
Double Dragon V	449
Troy Aikman Football	449
Hover Strike	449

CATBOX 590 F

Jouez en réseau à DOOM
Branchez la Jaguar à votre Hifi



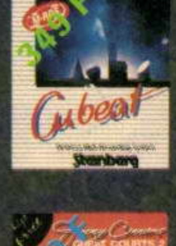
































PAYEZ EN 3 FOIS SANS FRAIS (aprés acceptation du dossier par CETELEM)
Tous les prix sont TTC et susceptibles d'être modifiés sans préavis

GE-SOFT ANNONCE !

En riposte à WIZZTRONIC, GE-SOFT annonce l'AFTERBURNER et la carte DSP compatible FALCON pour EAGLE disponibles en Juin. Par la suite devrait sortir cet Automne une carte POWER PC 601 pour EAGLE avec le TOS en mode émulation 68xxx ainsi que l'AFTERBURNER ST.

L'AFTERBURNER FALCON sera disponible en deux versions : une avec un 68030 à 32 Mhz et possibilité de mettre 32 mégas de TT RAM en SIMM et une autre avec un 68040 à 32/64 Mhz avec la possibilité de mettre 128 mégas de TT RAM en SIMM.

Les prix annonçés sont les suivants :

AFTERBURNER 40: 1598 DM
AFTERBURNER 30 : 798 DM
AFTERBURNER 40ST : 1598 DM

Pour le reste il faut attendre encore un peu, mais nous devrions avoir des nouvelles assez rapidement pour le GASTEINER SHOW à LONDRES (11 juin) où seront présentés les AFTERBURNER et l'EAGLE 40. A propos de ce dernier, Peter KONRADY à informé LA BECANE, le distributeur français de l'EAGLE, que la carte 040 pour EAGLE devrait arriver chez nous fin Mai. On a particulièrement hate, vu que c'est sur EAGLE que sera maquetté dorénavant ST MAGAZINE.

BARRACUDA: CA IMMINE !

A l'heure où vous lirez ces lignes, FRONTIER SOFTWARE, le distributeur français des produits WIZZTRONIC, devrait avoir reçu son stock de BARRACUDA. La carte est actuellement en fabrication de série et nous avons encore quelques précisions:

Le prix français sera de 4980,00 F pour un 68EC040 à 32 Mhz et de 5500,00 F pour un 68040 à même cadence. La carte faisant 4cm de haut et 8 avec la mémoire, la mise en TOWER sera obligatoire aussi FRONTIER compte pratiquer une politique de prix très bas sur le couple BARRACUDA/TOWER afin de garder tout le rapport qualité/prix de la BARRACUDA.

On sait aussi que le bus VME est un 32 bit ainsi que le LOCAL BUS, que le cache fait 8Ko contre les 256 octets du FALCON (et TT) et que la carte de digitalisation vidéo optionelle fait du 320*200 en 40 img/s ou du 640*400 en 16 img/s.

Gasp : BARRACUDA ou AFTERBURNER ? Le choix risque d'être dur, mais les produits ne sont pas identiques. La BARRACUDA possède des options vidéo mais un 68040 à 32 Mhz et une carte d'extension mémoire en supplément alors que l'AFTERBURNER sera un peu plus chère, sans carte graphique (la BARRACUDA permet le VGA 640*400 en TRUE COLOR) mais à 64 Mhz avec la possibilité de mettre 128 mégas directement.

De toutes façons nous testerons tout cela et nous vous dirons tout dès que les aurons entre les mains.

DIGITAL TRACKER

le soundtracker de FRONTIER va faire une nouvelle apparition sous le nom de V 1.2. On, y trouvera l'interpolation 4 et 16 voies, la composition polyphonique automatique y compris pour les notes rentrées par le clavier, quelques orenements graphiques...

Ce qui semble intéressant avec l'interpolation de D.T., c'est la possibilité de le mettre sur chaque note en ON ou OFF.

Enfin tout cela c'est en attendant la version 2 ou la 1.3 sans aller jusque là.

Sachez aussi que vous pouvez acquérir cinq disquettes de données compactées pour DIGITAL TRACKER avec des échantillons et modules (dont un de plus de 500 K!!!)

PHASE 4

Une nouvelle version de CHRONOS vient d'être terminée sur SILICON GRAPHICS, et son auteur s'est empressé d'annoncer la venue prochaine de cette version sur ATARI. Très peu d'information mais LEXICOR FRANCE nous annonce que la grande amélioration porte sur le morphing. De toutes façon LEXICOR USA considère qu'il vient d'enterrer 3D STUDIO avec sa dernière version de CHRONOS. Pour ma part je le crois sans peine vu que je considère PHASE 4 comme déjà supérieur à 3D STUDIO sur bien des points.

LECTEUR CD JAGUAR

Un message officiel d'ATARI corp sur COMPUSERVE nous annonce que le lecteur CD est repoussé à Juillet pour cause de jeu à terminer. Par contre, comme pour se faire pardonner, le même message nous dit que seront livrés avec pas moins de 3 CD. Un audio avec la musique de TEMPEST 200 et deux autres de jeux.

Lesquels ?

Bonne question !

On sait que l'un d'entre eux sera un genre de puzzle musical et vidéo nommé VIDGRID et que le deuxième sera ... à determiner parmi les jeux suivants :

DEMOLITION MAN
CREATURE SHOCK
HIGHLANDER
MYST
BLUE LIGHTNING
BATTLEMORPH
DRAGON'S LAIR
BALDIES

Pour ma part MYST m'irait très bien mais tous les goûts sont dans la nature et pour l'instant rien n'est encore décidé...

PINBALL DREAM

La version VGA de PINBALL DREAM est enfin disponible. Que tous les possesseurs de FALCON qui se désolaient devant leur écran non entrelacé, se réjouissent, la persévérence en encore une fois récompensée.

MOVE POV

MOVE POV marche bien, il galope même puisque son auteur Georges GOMEZ à d'ores et déjà implémenté des tas de nouvelles fonctions d'animation à base de sinus et cosinus par exemple. Pour la suite G.GOMEZ rentre dans le camp M&E de PARX en adoptant les WIM, RIM et IFX ainsi que l'encyclopedie de DIDEROT en prévoyant d'offrir toute la doc de POV en français avec l'utilitaire de David RENE-LOISEAU. Tiens pendant que j'y pense, il fera même les sauvegardes en FLI directement, WIM oblige.

RAYMAN



Le moins qu'on puisse dire, c'est que tous les possesseurs de JAGUAR attendent la sortie de ce superbe jeu d'UBI SOFT. Il est d'ailleurs fort probable, qu'à la manière d'ALIEN VS PREDATOR, RAYMAN décuplera les ventes de JAGUAR. A ce propos, il semble que les TRAMIEL aient prévu une tournée française pour démontrer tous les atouts de leur fauve. Une idée comme cela en passant. Si COMPOSCAN prévoyait de réaliser l'ATARI SHOW à cette période ? On pourrait ainsi profiter du battage médiatique (qu'on espère pour de vrai cette fois ci) prévu à la même époque.

Enfin je dis ça comme ça, de toutes façons, l'ATARI SHOW se porte très bien sans les TRAMIEL. Alors ma foi, s'ils sont là tant mieux, sinon on s'en passera allègrement !

Pour revenir à RAYMAN, voici la photo de l'auteur, histoire de patienter un petit moment.

POWER UP

Tiens les POWER UP TT et FALCON devraient être importées par CLAVIUS. Si vous avez un TT ou un FALCON et que vous voulez les accélérer sensiblement (ce n'est pas la HIGHSPEED 50) à moindre frais ne cherchez plus : vous avez trouvé !

D'ailleurs pendant que vous y êtes (chez CLAVIUS), cherchez donc un peu vous devriez y trouver pas mal de bonnes surprises. CLAVIUS a toujours des tas de petites trouvailles pour votre ordit même MSX).

RISC TOS

Un émulateur ATARI pour le RISC PC d'ACORN vient de voir le jour. On en sait pas plus mais cela ne fait qu'une plate forme de plus pour utiliser ses programmes ATARI. On aimerait bien d'ailleurs que cet émulateur utilise le processeur RISC, mais vraissemblablement, il doit s'agir

DIGITAL ARTS, JURY DE FIN D'ANNEE

Vous vous ouvenez de Jean Pierre GUERIN ? Le professeur de l'ACADEMIE DES BEAUX ARTS DE TOURNAI qui nous avait donné ses impressions sur 8 mois passés avec son MEDUSA. Et bien il fait passer son jury de fin d'année à ses élèves avec un jury de marque puisque Gunther KREIDE le patron de DIGITAL ARTS dera là en personne et offrir aux meilleurs, 30 tirages en sélection 7 couleurs évidement tirés par DA'S LAYOUT.

Mais ce n'est pas le seul invité de marque puisqu'on y trouvera également Nathalie POMPEN directrice du marketing chez DIM BENELUX, Michel TASNIER directeur commercial de ILOCHROMA entreprise spécialisée dans les emballage (pour la SEITA par exemple), Yves WANDRECHIES directeur de l'agence FOSFOA et bien sur Robert DETCHEVY Chef d'atelier de communication visuelle de cette fameuse école. Pourquoi je vous dis tout cela ? Mais parceque les élèves travaillent tous sur ATARI dans cette école, alors pensez des personalités qui se penchent sur les possibilités de nos machines, c'est toujours un évènement !

ILS ONT REUSSI !!!

Depuis le temps qu'on l'attendait, on l'a enfin notre programme d'enregistrement vidéo son et image en direct le disque sur FALCON. En effet 0X0 CONCEPT vient de terminer VI2D un logiciel vendu à moins de 1000,00 F qui permet d'enregistrer des séquences vidéo en temps réel avec le son synchronisé. On y trouvera même très prochainement le jog shuttle comme dans STUDIO SON. Pour l'instant le programme marche en 320x200 et 16 niveaux de gris à 50 img/s, mais devrait évoluer rapidement vers le 256 couleurs et en fenêtre GEM. Nous avons pu visualiser ainsi un dessin animé de 4mn en 16 bits stéréo sur FALCON et c'est carrément superbe ! Attention tout de même, ce dessin animé prend 120 mégas sur votre disque dur. Prévoyez grand lors de l'achat de votre disque dur (un IDE dans le cas qui nous préoccupe).

ATARI SHOW (suite)

Suite à une erreur de maquettage le mois dernier, vous avez eu droit à une deuxième première page au lieu de la dernière dans le compte rendu de l'ATARI SHOW'95. Voici donc aujourd'hui cette fameuse dernière page qui vous a valu un mois de suspens absolument insoutenable : "nos héros ont ils réussi à aller jusqu'au bout du salon ? "Réponse dans les lignes qui suivent.

ST&Co

Certainement le meilleur fanzine français actuel. Certainement d'ailleurs grâce à l'incontournable Phillipe DELPEX (pseudo 3615 STMAG : JACK TBS) de l'ex. RSC. Pour le Co, à moins que ce ne soit pour le ST, c'est Christophe CORDONNIER qui assure.

Quand je vous dis qu'il faut s'abonner aux fanzines !

KEYBOARDS

On ne présente plus le mensuel du HOME STUDIO et de l'amateur de claviers. Il est indispensable à ces derniers, même s'il a un peu trop oublié l'ATARI durant quelques temps. Aujourd'hui, il en parle (et nous aussi d'ailleurs) et Rico CHRISTOBAL affirme dans son dernier courrier des lecteurs qu'il 'aime l'ATARI'. Alors plus question de louper KEYBOARDS...

ON CHANGE DE SENS ?

Pour le cercle intérieur, on change de sens !

JAGUAR

Et oui, encore un stand, mais avec le lecteur CD cette fois. On ne l'a toujours pas, on l'aura ! Donc on en reparlera... En attendant, vous pouvez admirer la photo prise sur le stand.

C-LAB

Le FALCON MARK II était là en attendant le MARK III qui devrait comporter 2, voire 4 DSP. Plusieurs DSP c'est bien, mais cela ne sert à rien s'il n'y a pas de programmes pour les exploiter. C'est pourquoi C-LAB et STEINBERG travailleront de concert désormais.

Sachant que la BARRACUDA (qui est passée à 950$ depuis le mois dernier) est censée être compatible FALCON, on se prend à rêver à un MARK III + BARRACUDA. Ca devrait mouliner !

MMS

Ca y est, les produits SOUNDPOOL vont être distribués par MMS dont le représentant, Ganaël TRUCHOT, est un fervent supporter de l'ATARI. D'ailleurs Thomas BAUMGÄRTNER, l'éditeur des fabuleux produits SOUNDPOOL, était là en personne avec même son FALCON RACK (tout vert comme ses FDI et FA8). On teste à partir de ce mois-ci, mais attention, ça va être le feuilleton de l'année, parce qu'il y a de quoi faire...

CRAZY BITS

présentait PIXART 2 et annonçait le 3 avec bientôt pas mal d'outils nouveaux. PIXART est, à mon sens, le logiciel de dessin le plus ergonomique qui soit. On attend donc beaucoup de la version 3, surtout qu'elle devrait être également disponible en français.

CRAZY BITS c'est aussi les tablettes graphiques WACOM ainsi que les imprimantes PRIMERA offrant une qualité photo (je n'exagère pas, c'est tout proprement hallucinant) pour un prix de 14000 F seulement. Un miracle et le mot n'est pas trop fort.

GASTEINER

Le gros distributeur anglais qui organise un méga salon à LONDRES en Juin prochain, était là avec des produits introuvables chez nous, comme des extensions mémoire STF 8 mégas ou un partageur automatique JOYSTICK/SOURIS disponible contre 100,00 F en s'adressant directement chez eux (126 Fore Street, Upper Edmonton LONODN N18 2XA / tel. 0181 345 6000 / fax 0181 345 6868).

Encore une fois, ceux qui se seront déplacés auront pu faire des affaires en or.

APAK

On ne présente plus l'APAK, gage de sérieux et de professionnalisme du monde ATARI en France. Depuis peu, l'APAK distribue des produits en France comme PLATON qui fascine tous les électroniciens. Mais APAK c'est aussi GK SERVICE, le responsable de la maintenance ATARI sur toute la France. Là ce n'est pas étonnant puisque son directeur est un ancien du SAV d'ATARI FRANCE.

UNICORN OF TECHNOLOGIE

INTEGUER était là !

Non, vous ne rêvez pas. L'ambitieux intégré était enfin terminé et pas mal de monde s'agglutinait sur le stand pour voir ce produit tant attendu et dont on vous parlera très prochainement.

Ceci dit, INTEGUER n'est pas le seul produit d'U.o.T. C'est ainsi que ALIEN BREED, un nouveau jeu FALCON, verra le jour très prochainement sur nos machines. Les démos montraient un jeu bien réalisé et assez réussi sur le plan graphique.

FRONTIER SOFTWARE

Le magicien du FALCON n'en finit pas de nous étonner. Et dire que tout le monde était unanime pour affirmer que les ordinateurs ATARI c'était fini côté jeu. Voilà que tous les mois FRONTIER nous sort des produits miracles. Cette fois-ci, c'était ZERO 5, HOLLYWOOD HUSTLER (pour ST) et en catimini SUBSTATION, le clone de DOOM pour STE plein écran et d'une fluidité exemplaire (25img/s). Petite précision, il tourne sur FALCON et sera bientôt disponible en version spécifique FALCON. Rien d'extraordinaire à cela, il s'agit des mêmes auteurs que PINBALL OBSESSION qui aura bientôt, lui aussi, sa version FALCON.

START MICRO

Notre confrère était bien évidement là et je n'hésite pas à vous confier un compte rendu 'micro' du tirage au sort de leur concours :

'

– voilà un petit garçon qui va tirer au sort. Comment t'appelles tu ?

– Gandalf !

– C'est qui ton papa ?

– Godefroy de MAUPEOU !'

C'est véridique, ça ne s'invente pas. Parmis 2500 personnes, c'est mon fils qui a été désigné pour tirer au sort le concours de START MICRO. La prochaine fois, on mettra aussi une JAGUAR avec RAYMAN sur le stand d'ST MAG, comme ça les enfants des collaborateurs d'ST MAG, n'iront pas collaborer ailleurs, na !!!

ENCORE PLUS FORT !

Comme vous avez pu le lire, l'ATARI SHOW a fait mieux que la dernière fois et fera encore mieux la prochaine fois, n'en doutons pas. Au titre des nouveautés, il y avait également quatre conférences : les clones, le JAGUAR, le rôle de la presse et les nouveautés concernant les développeurs. Tenant le stand, je n' ai pu m'y rendre. Quant à celle concernant la presse, j'ai dû m'y éclipser pour cause d'entretien avec A.GOUKASSIAN d'ATARI INSIDE qui repartait. Ceci dit, vous trouverez toutes les infos importantes qui ont émané de ces conférences çà et là dans le magazine, par les journalistes qui ont pu y assister. Et puis pour leprochain salon, allez y ce sera encore mieux !

C-LAB FALCON MK II

Voici enfin l'arrivée du C LAB FALCON MKII, le premier clonage officiel du FALCON traditionnel qu'on n'a plus besoin de vous présenter. Désormais, quand on parlera de FALCON, il faudra compter avec le C LAB MKII.

HISTORIQUE...

Pour faire taire toutes les rumeurs quant aux éventuels clones du FALCON 030, C-LAB à· officiellement signé le contrat d'exclusivité avec C-LAB, laissant à cette dernière la libre fabrication et commercialisation du FALCON. Entendez par là, que C-LAB possède l'exclusivité du clonage de FALCON. Quiconque voudra faire son clône de FALCON doit donc passer par C-LAB pour en avoir l'autorisation ce qui n'arrange pas les concepteurs de FALCON 040 ou POWER FALCON à l'étude en ce moment, notamment chez WIZZTRONIC. Ceci dit, il est fort possible qu'un accord aboutisse rapidement car le prochain FALCON de C-LAB sera très éloigné de la configuration informatique que l'on connait. Il devient évident alors qu'il n'y aura pas de réelle conccurence entre WIZZTRONIC et C-LAB par exemple. Enfin tout cela se discute très fortement en ce moment y compris avec la Corp pour que nous puissions rapidement avoir toutes ces machines qui nous font rêver. Pour en revenir au FALCON MK II, il est évident que c'est un produit indépendant d'ATARI donc avec son propre réseau de distribution. Ainsi, c'est au travers de la société "DIGITAL AWARENESS", que les FALCON MKII de C-LAB seront distribués sur notre territoire. Cette société, basée en Angleterre ouvrira un bureau à Paris pour la circonstance.

FALCON MKII

Le FALCON 030 est rebapisé FALCON MK II, après avoir subi une intervention chirurgicale au niveau du traitement du son. Certes les musiciens savent de quoi on parle: bruits indésirables, parasites intermittents, problèmes d'accès disque SCSI, etc... sur certains modèles

Avec le C-LAB FALCON MKII, fini les bruits indésirables et les clics venant perturber l'enregistrement en direct to disk. Fini aussi le souffle tant connu que produisaient les circuits du FALCON. Un ingénieur de C-LAB s'est penché sur le problème en remaniant simplement la conception des circuits sons.

Pour la petite histoire, sachez que si certaines modifications actuelles connues améliorent la qualité d'origine du FALCON par simple suppression de certains étages dans la chaîne son ou injection directe de la BF en entrée du convertisseur, ce qui peut provoquer des risques, les ingénieurs de C-LAB ont tout simplement travaillé sur la conception de base du FALCON et améliorant les filtrages et les traitements des signaux BF. De ce fait, toutes les protections nécessaires sont présentes.

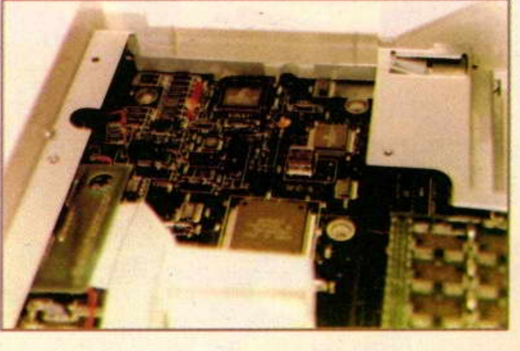
QUOI DE NEUF DOCTEUR?

Le passage à la loupe des entrailles de la bête n'a rien relevé d'exceptionnel par rapport au FALCON tant connu. Outre la partie sonore, on a été surpris de découvrir l'intégration d'un disque dur de 500 Mo au format 2"1/2 en SCSI. Eh oui, les musiciens seront comblés; à vous les joies de Cubase Audio... Du direct to disk compact en une seule machine; car le MKII s'adresse en premier lieu aux musiciens. A signaler que le MKII ne dispose toujours pas de bus SCSI II mais SCSI I comme dans l'ancien modèle de FALCON. A cet effet, une carte d'adaptation prélève le bus SCSI directement en interne. Quant au BUS IDE, il n'est plus utilisé, bien que toujours présent. Tiens on pourrait peut-être l'utiliser pour y placer un CDROM quadruple vitesse en IDE, via CDTOOLS; pourquoi pas... Côté mémoire, on est vraiment gâtés: 14 Mo d'origine, plus besoin de se tracasser pour upgrader sa config.: tout à été prévu; la carte 14 Mo est d'ailleurs d'origine Atari...

Une inspection plus méticuleuse ne laisse rien entrevoir de plus par rapport aux FALCON de base. Point de carte à 32 Mhz, qui ne serait pas vraiment un luxe pour une machine de cette catégorie.

LE TOP DES MUSICIENS...

Le MKII représente le Standard industriel 16-Bit Audio. C'est un véritable studio digital offrant une qualité de numérisation audio supérieure à celle des CD. Chaque canal peut numériser des signaux ayant une fréquence de 50 Khz. En reproduction, on peut atteindre des fréquences de l'ordre de 48 Khz, via l'utilisation d'horloges externes et d'interfaces digitales optionnelles. Le DSP permet l'intégration des effets: Equalizeur, Reverbération, Chorus, Echo. L'adjonction de Cubase permet l'utilisation de 16 canaux audio simultanément. le présence des ports midi en standard en font une machine conviviale et simple d'utilisation





COMPATIBILITE...

Etant le frère aîné du FALCON 030, le MKII conserve la compatibilité descendante de la gamme; tout logiciel fonctionnant sur un FALCON normal fonctionne sur le MKII. Nos tests nous ont même permis de tester CHILI Falcon (interface vidéo) sur le MKII sans aucun problème. Pour l'avant première, outre le parfait fonctionnement avec CHILI, il ne nous a fallut que quelques dizaines de minutes pour y adjoindre la dernière carte accélératrice 32 Mhz intégrant également une carte d'extension mémoire 14 Mega en 32 bits/ monochip venant remplacer la carte d'extension mémoire d'origine. Les résultats ont été plus que concluants. Cela fonctionne parfaitement, y compris avec Cubase Audio et

Notator Audio Logic.

L'AVENIR...

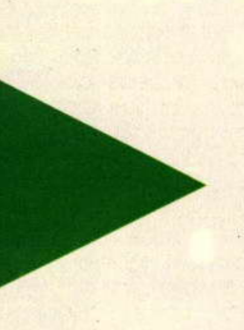
C-LAB prépare d'ores et déjà une version MKIII, avec une nouvelle carte mère intégrant des entrées et sorties XLR, plusieurs DSP à vocation sonore ainsi qu'une interfaçage midi étendu; le tout monté dans un rack au standard 19 pouces: Le parfait 'Home Studio'. Il est à noter qu'à l'heure actuelle dans le monde de la musique, le MKII n'as pas d'équivalent pour l'audio direct to disk. C-LAB ne s'est pas trompé sur ce point en jouant la carte musicale à fond.

CONCLUSION

Distribué par 'Digital Awareness', le C-LAB Falcon MKII est désormais disponible en deux versions: Complète (500 Mo HD et 14 Mo RAM) pour un prix annoncé de 1999 livres Sterling (environ 17000 frs) et aux environs de 7000 frs pour la version 'Open' sans disque dur.

Que les utilisateurs se rassurent car C-LAB semble reprendre le flambeau du FALCON, en attendant la prochaine sortie de nouveaux clones; Mais ceci est une autre affaire, qui risque de faire beaucoup de bruit. Tiens je vais de ce pas réécouter mon morceau favori 'Startrek' sur mon disque dur; on lance Cubase, on ferme les yeux.... Frontières de l'infini, espace temps intersidéral 2789, l'Enterprise rejoint la frontière klingonaise... Zut! Une panne de courant??? Non, c'est juste mon rédact chef qui vient de débrancher la prise, avant que je passe en hyperespace...

Henri ABDELOUAB



BUREAUTIQUE

dirigé par Jean Jacques ARDOINO

INTEGUER

Au dernier salon Atari Show était présentée la version de démonstration d'Integuer, le logiciel intégré édité par Unicorn. Un exemplaire de la version complète m'a été confié pour test dans le magazine. Malheureusement le programme qui m'a été confié ne fonctionne pas et produire les résultats d'un test dans de telles conditions est impossible, les plantages se produisant dès les premières secondes d'utilisation. La société Unicorn m'ayant assuré qu'il s'agit d'erreurs de duplication, il faudra donc attendre l'arrivée d'une version en état de fonctionnement pour publier un test dans ces colonnes. Les lecteurs impatients pourront acquérir la version de démonstration qui semble mieux supporter le contact avec l'utilisateur. Celle-ci est disponible sur le 3615 STMAG et à la boutique Diskimage.

J. Jacques Ardoino



CALLIGRAPHER PRO 3.04

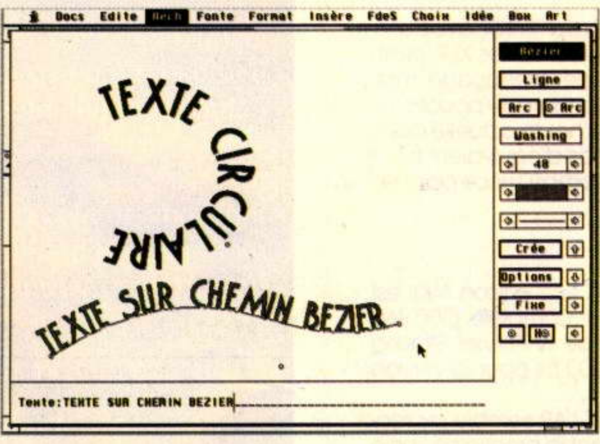
Calligrapher n'est pas un nouveau venu dans le monde Atari. Ce traitement de textes propose depuis longtemps diverses fonctions avancées, dont l'utilisation de fontes vectorielles à l'impression et à l'écran, bien avant que SpeedoGdos soit fonctionnel. La version 3.0 nous présente un programme complet, enrichi de nouvelles fonctions qu'on ne remarque pas toujours à la première approche mais qui lui permettent de s'acquitter de toutes les tâches dévolues à un traitement de texte, depuis la réalisation d'un simple courrier jusqu'à celle d'un mémoire, d'un roman, d'un ouvrage scientifique, d'un journal d'école ou d'un fanzine.

INTRODUCTION

Calligrapher fonctionne sur toute machine Atari disposant d'au moins 1 Mo de mémoire vive. Si l'installation peut se faire sur trois disquettes, avec un ou deux lecteurs, la recommandation de l'utilisation d'un disque dur apparaît évidente, au vu des multiples fonctions disponibles. Calligrapher offre en effet des facilités pour découper les gros documents et naviguer ensuite d'un chapitre à l'autre, ce qui permet de fonctionner avec peu de RAM mais suppose une mémoire de masse confortable. Les utilisateurs de machines de 4Mo pourront éventuellement créer un RAM-disque.

Quand on lancera Calligrapher pour la première fois, on aura peut-être l'impression de trouver des fonctions pas si riches que cet article pourra le laisser supposer. La boîte de recherche/remplacement, par exemple, semble primaire si on la compare à celles des éditeurs de texte en pointe dans le shareware. Mais c'est là qu'il va falloir ouvrir la documentation, très bien faite, au demeurant.

En effet, si Calligrapher est utilisé simplement, la simple découverte intuitive des fonctions de base suffit. Mais l'utilisateur qui a besoin de fonctions plus avancées aura intérêt à lire la documentation s'il veut apprendre comment insérer des codes de contrôle dans les champs de recherche et de remplacement (retour chariot, tabulation, attributs, etc.). Si la documentation est volumineuse, son index, très clair, permettra de retrouver rapidement la plupart des fonctions pour lesquelles on cherche des éclaircissements. On pourra d'ailleurs commencer par lire le premier des exemples fournis, celui-ci regorge d'informations et permettra en tout cas de se familiariser avec la terminologie utilisée par Calligrapher. Non pas que celle-ci soit particulière mais , vous savez ce que c'est, il est fréquent qu'on ne trouve pas la fonction dont on a justement un besoin urgent parce qu'on ne sait pas sous quel nom la chercher dans l'index.



Et si on ne trouve pas ce qu'on cherche dans la doc (car toutes les nouvelles fonctions ne s'y trouvent pas) on pourra encore chercher dans l'aide en ligne, pas toujours stable en VGA, comme certaines autres fonctions. On pourra enfin fouiller les disquettes d'installation et recopier les fichiers 'readme' associés aux nouvelles extensions dans un dossier DOCS. J'aurais d'ailleurs aimé que ce soit fait automatiquement lors de l'installation, car le readme correspondant est indispensable pour comprendre la création d'index dont les options, comme celles des autres nouvelles fonctions, sont absentes de la documentation qui n'a pas été rééditée.

LES FONCTIONS DE BASE

Calligrapher se situe entre les interfaces GEM à 100% et les interfaces customisées ou particulières. Plutôt orienté GEM, mais certains standards ne sont pas suivis ici : l'option 'Tout sélectionner' n'a pas le raccourci CONTROL A (elle n'a d'ailleurs pas de raccourci du tout), les options 'Couper/Copier/Coller' sont gérées avec ALTERNATE plutôt que CONTROL, et l'option 'Sauver' n'a pas de raccourci. Mais tout cela peut être modifié, nous le verrons plus loin.

Les options de saisie sont classiques, nous nous orienterons donc plutôt vers la présentation et l'agencement. Calligrapher propose les modes classiques de présentation : fer à gauche, à droite, centrage, justification, avec une option supplémentaire pour cette dernière, puisqu'il est possible d'agir sur les espaces entre les mots uniquement ou bien entre les mots et entre les caractères.

Les règles proposent ces différentes présentations, ainsi que les différentes tabulations et diverses options (filets, espacement). A l'inverse d'autres logiciels de ce type, où la règle courante est toujours en haut de fenêtre et constamment renseignée par la position du curseur, les règles de Calligrapher sont placées en tête des parties de texte qui leur sont soumises (comme les règles de Calamus). Une règle peut être définie en multicolonnage (jusqu'à six colonnes dans une page) et il n'est pas nécessaire que les colonnes soient de même largeur.

Il est possible d'insérer une règle à la position du curseur. Malheureusement, la règle insérée n'a pas les paramètres de la dernière règle sélectionnée mais ceux de la dernière règle qui précède le point d'insertion. Mais l'utilisateur voulant recopier une règle particulière pourra utiliser les fonctions classiques "Couper/Copier/Coller" puisqu'elles s'appliquent également aux règles. Ou, mieux encore, puisque Calligrapher gère les gabarits, insérer une règle précédemment mémorisée.

Les feuilles de styles de Calligrapher peuvent intégrer une règle, un style, ou les deux. On peut leur donner un nom qui apparaîtra dans un menu, et on peut encore leur assigner un raccourci-clavier.

La fonction de recherche/remplacement est à la fois riche et... limitée. Quand on ouvre la boîte, très peu d'options semblent disponibles, puisqu'on ne trouve que la prise en compte ou non des majuscules/minuscules. En fait, il est possible d'aller plus loin: on peut utiliser une syntaxe (développée dans le manuel) permettant de remplacer un retour chariot par un espace, par exemple. On peut aussi utiliser des jokers, mais malheureusement pas dans la chaîne de remplacement. Enfin, il n'y a pas d'option "mot entier ou partie de mot" et si on ne peut exiger de tous les traitements de texte qu'ils proposent une option de remplacement de règle ou de police, j'avoue qu'ici, puisque l'introduction de codes de contrôle permet le remplacement d'attributs, il aurait été bienvenu que d'autres codes de contrôle soient disponibles pour le remplacement de police.

Parmi les autres fonctions de base, nous trouverons les en-têtes et bas de page, les notes (de bas de page uniquement) et l'insertion de différents types de texte (date, numéros de paragraphes, saut de page, etc.) ainsi que des graphiques au format IMG monochrome uniquement (mais un convertisseur figure parmi les extensions de base).



Nous trouverons également des options de publipostage, une prévisualisation pouvant gérer jusqu'à huit pages simultanées (sans zoom), la possibilité de créer divers types d'encadrements, etc. Enfin, pour clore la présentation des principales fonctions de base, précisons que Calligrapher propose une césure paramétrable, une correction orthographique (plusieurs langues sont gérées, le français et l'anglais sont livrés avec le programme) et un dictionnaire de synonymes. L'importation permet l'ASCII, le DIF (tableurs), les formats 1st Word, Rédacteur 1 et Rédacteur 3 et le RTF, tandis que l'exportation peut se faire en ASCII ou en RTF. Une option permet la création automatique de tableaux, dont certains champs pourront être calculés à condition de disposer du tableur en extension (voir plus loin). Enfin, Calligrapher dispose d'une fonction de création de formules mathématiques.

Jetons maintenant un oeil aux fonctions particulières de Calligrapher.

POLICES ET IMPRESSION

Calligrapher utilise depuis longtemps ses propres polices vectorielles, fort bien réalisées. L'affichage à l'écran n'est pas toujours probant (ex. : la Garamond en 14 points n'affiche les "e" qu'en partie), mais le résultat à l'impression est excellent. Pour travailler avec les polices vectorielles, il est souhaitable de disposer d'au moins 2 Mo de mémoire vive. Une option permet de travailler en mode "texte" plus rapide à l'affichage. On pourra ensuite repasser en mode graphique pour l'impression finale.

Il est à noter que Calligrapher n'utilise plus GDOS, mais se sert des drivers d'imprimante

GDOS. Deux drivers sont installés en permanence. On pourra donc envoyer à l'imprimante ou générer un fichier IMG, par exemple. Un driver Postscript est fourni avec Calligrapher.

La boite d'impression a une option d'impression d'étiquettes qui peut être liée, bien entendu, à la fonction de publipostage.

PROCESSEUR D'IDEES ET CHAPITRES

Un des grands atouts du programme est le processeur d'idées intégré. Avant la saisie du texte, on pourra préparer son plan hiérarchisé. On peut aussi réaliser le plan après avoir commencé la saisie et travailler en interaction avec le document.

Par ailleurs, l'insertion de numéros de paragraphes sera constamment remise à jour en cas d'insertion de nouveau numéro de paragraphe entre deux numéros existants.

Calligrapher permet de traiter plusieurs documents comme plusieurs chapitres d'un même ensemble. Ce qui signifie qu'une fois déclarés dans la liste ces documents seront chaînés pour différentes fonctions : aller à une marque de texte, imprimer avec offset de numéros de pages, création d'index, processeur d'idées. La fonction 'aller à une marque' permet d'ailleurs de se rendre à n'importe quel chapitre.

Ce système permet de gérer de gros documents sans encombrer une mémoire vive qui est souvent limitée (tout le monde n'a pas un TT à 8 Mo ou un Falcon à 14 Mo).

SUBSTITUTIONS ET GLOSSAIRE

L'option 'Substituer' sera très utile pour travailler à partir d'une lettre type, puisque quatre phrases de substitution de 31 caractères maximum pourront remplacer des mots-clefs dans le document. Toute modification dans la boite 'Substituer' sera automatiquement reportée aux endroits concernés du document. Et, si on a besoin d'insérer un texte plus important, il faudra alors faire appel au glossaire qui, s'il n'offre pas la remise à jour automatique, permet de stocker texte et/ou images en les liant à des abréviations.

Il suffira ensuite d'introduire l'abréviation souhaitée dans le document, puis de taper la commande du glossaire pour que texte ou image (ou les deux) soient insérés en lieu et place de l'abréviation.

LES EXTENSIONS ET OUTILS

Il s'agit, pour les premières, de modules pouvant être chargés ou non avec Calligrapher, suivant les besoins et, pour les seconds, de programmes externes destinés à améliorer le confort de travail de Calligrapher.

Outre les extensions livrées avec la version de base (table de s caractères, import/export et conversion Degas/Neo en IMG), la version complète propose un certain nombre de modules qui vont considérablement développer les fonctions de Calligrapher. Les plus importants sont le dictionnaire de synonymes, l'indexeur qui permet, outre la génération d'un index, de gérer les références croisées (le renvoi à certaines pages ; exemple : 'Cf. page xx' où 'xx' sera automatiquement modifié si l'objet pointé a changé de position dans le document), la création de codes barre, la correspondance entre les polices de Calligrapher et les polices de l'imprimante Postscript utilisée, et deux derniers modules qu'il faut présenter à part.

Le premier, FlexText, va permettre de créer des textes circulaires (mais aussi en suivant des lignes ou des courbes de Bézier) grâce à différents outils, simples mais efficaces. Le résultat sera sauvé au format GEM pour être ensuite importé dans le document.

Le second, Horus, n'est plus à présenter puisqu'il s'agit du très célèbre LDW Power, dans une version réécrite pour être adaptée à Calligrapher. Rappelons que LDW Power a été un des premiers grands tableurs sur Atari, comparable à Lotus 1, 2, 3 dont il était le portage sur nos machines. Pas très GEM, mais puissant pour l'époque d'avant les Excel et Improve. Horus a conservé la vieille interface qui ferait le bonheur des inconditionnels de MSDOS contraints de transiger avec un environnement graphique, mais il est certainement encore le plus puissant tableur dont nous disposions sous l'environnement GEM.

Si l'utilisateur veut obtenir un tableau avec des champs calculés, il faudra qu'il veille à créer le tableau dans Horus car, si Calligrapher peut importer (directement en quittant Horus) les résultats du tableur, il ne peut malheureusement pas, par contre, exporter vers le tableur.

Les divers outils permettront, hors du programme principal, de supprimer les fichiers BAK, d'éditer les raccourcis clavier de Calligrapher (mais pas d'en ajouter, hélas !), d'adapter Calligrapher au clavier utilisé, d'éditer les polices... Certains programmes sont destinés au dossier AUTO (mise à l'heure pour les machines n'ayant pas d'horloge sauvegardée, capture d'écran).

CONCLUSION

Calligrapher 3 est sans conteste un traitement de textes offrant des fonctions très avancées, bien que certaines soient un peu en retrait (comme la recherche/remplacement). Son agencement suit une cohérence qui lui est particulière, et sa manipulation sera sans doute plus aisée pour l'utilisateur qui n'utilise pas de nombreux programmes et n'a donc pas pris l'habitude de retrouver en chacun d'eux une interface qui tend à se standardiser. On ne retrouvera pas ici les dialogues en fenêtres et non préemptifs, les boutons 'Appliquer' qui permettent d'envoyer les nouveaux paramètres au document sans quitter les dialogues. Par contre, on trouvera beaucoup de fonctions originales dans un traitement de textes (comme le texte sur chemin circulaire ou le processeur d'idées) des utilités importantes comme le glossaire, les feuilles de styles ou la gestion par chapitres et, surtout, une gestion très optimisée de la mémoire.

Les polices vectorielles furent un exploit à une époque où seul Calamus gérait le vectoriel à l'écran, mais aujourd'hui SpeedoGdos est devenu une institution et l'utilisation de polices non standardisées perd un peu de son intérêt.

Mais, pour les utilisateurs qui n'ont pas une machine très puissante mais qui veulent réaliser toutes sortes de documents, tant universitaires que littéraires ou graphiques, et qui n'ont pas pour habitude de passer constamment d'un programme à l'autre, Calligrapher offre une palette d'outils impressionnante et capable de répondre à de nombreuses demandes. Et, mis à part une certaine instabilité en VGA sur TT lors de l'appel de certaines fonctions, Calligrapher est très docile et se laisse torturer sans rechigner. Et nombreux sont les utilisateurs qui travaillent avec une mémoire limitée, qui ne courent pas d'un programme à l'autre, et qui seront ravis de pouvoir compter sur un bon traitement de textes riche d'options et d'un rapport qualité prix irréprochable.

CALLIGRAPHER 3.04
990,00 F / toutes machines
(magic mac et medusa compris)
Mémoire Vive S.A. - Route de Cossonay 5 - 1040 ECHALLENS - Suisse

NOTE

Distribué en France par Diskimage NOTE: je tiens à préciser que mon article est totalement indépendant, qu'il ne s'agit en rien d'une publicité déguisée, qu'il est libre de toute pression extérieure comme de toute envie de favoriser un produit distribué par Diskimage. Je précise cela car on pourrait supposer qu'il est difficile d'éviter une certaine connivence, même involontaire, entre le journaliste d'un magazine et un distributeur liés à la même société de presse. Calligrapher m'a été longuement présenté, je l'ai observé en détail, et j'ai essayé d'en dire ce que je pensais être le plus proche de ce que j'y ai perçu.

Jean Jacques ARDOINO

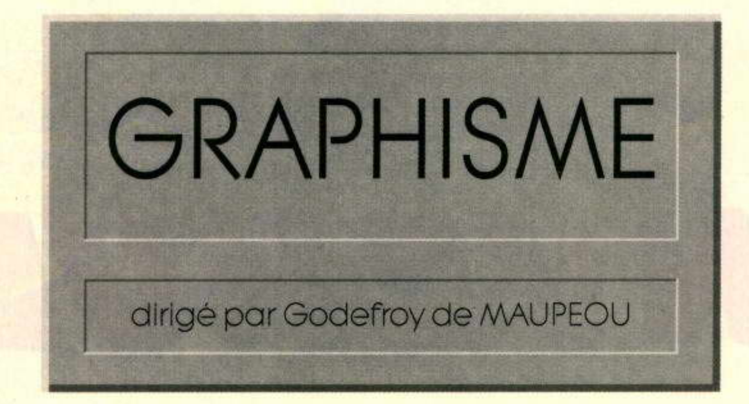
BIENVENUE AU CLUB !





Pour 150,00 F par an, faîtes des affaires
tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE.

Promo du mois :
STUDIO PHOTO DSP : 490,00 F au lieu de 690,00 F
LLAMAZAP : 240,00 F au lieu de 290,00 F
D'autres promotions sur le 3615 STMAG *INF, ou à LA TERRE DU MILIEU.



EB ED POV

EB-ED POV continue son petit bonhomme de chemin et a considérablement évolué depuis sa première mouture donnée sur la disquette d'ST MAG n°91. On en parlera très prochainement, mais ceux qui sont impatients peuvent d'ores et déjà prendre contact avec l'auteur sur le 3615 ST MAG, pseudo ELIJAH. Et dire que ce modeleur ne coûte que 50,00 F!!!



NEON 3D

Logiciel de création et d'animation 3D pour FALCON 030 lancé avec une promotion éblouissante, NEON 3D est devenu en quelques mois un logiciel mythique très attendu. Le film vidéo de 20 mn intégralement réalisé avec NEON étant certainement le point d'orgue de cette "mythification".

Depuis l'ATARI SHOW, NEON 3D est disponible en France avec aujourd'hui une doc intégralement dans la langue de Rabelais. On va donc pouvoir savoir ce qu'il a enfin dans le ventre.

LE CONCEPT NEON

Comme énoncé plus haut, NEON 3D se veut un intégré complet de création 3D. On y trouve un modeleur, un éditeur de scène et de rendu graphique ainsi que des utilitaires comme des convertisseurs de formats, ou de textures. Les programmes sont séparés mais il est possible d'appeler le modeleur à partir de l'éditeur de scène et de revenir à ce dernier sans que les données de l'un ou de l'autre soient perdues.

Commençons donc par le modeleur.

EDITEUR OBJET

Celui-ci permet de créer des objets. Pour en importer de 3D STUDIO ou de CYBERSCULPT et bientôt de CLOE, il faut passer par le programme convertisseur précité.

Une fois lancé le programme, on tombe sur une interface superbe, tout en 3D. Comme tout modeleur qui se respecte, on a droit aux quatre vues (gauche ou droite, face ou arrière, dessus ou derrière) avec en prime la possibilité de visualiser vos objets en couleurs avec une rapidité assez étonnante. On a même du mal à reconnaître son FALCON en 256 couleurs tant les routines d'affichage sont optimisées.

Une interface donc très léchées mais qui offre le revers de perdre un peu l'utilisateur dans ses méandres au début tout au moins.

En ce qui concerne le modelage à proprement parler, NEON 3D vous propose des primitives et un extrudeur. La taille et la forme des objets se déterminent dans des boites de dialogue et on retrouvera cela un peu partout dans le logiciel. NEON est donc un logiciel orienté "mesures" plutôt que "souris". L'avantage est une précision accrue (bien que NEON se défende d'être un logiciel de CAO) et le désavantage d'une ergonomie un peu moins conviviale et donc plus lente à la création. Parmi les primitives, on notera un damier et surtout un mode TEXT qui permet de taper une ligne de texte pour la voir se créer en 3D immédiatement. On regrettera juste de n'avoir qu'une seule fonte livrée avec le programme et que le convertisseur de format n'inclue pas la récupération de fontes vectorielle de type CALAMUS, SPEEDO, TRUE TYPE ou autre.

L'extrudeur est complet, on y trouve même une fonction assez sympathique qui permet d'arrondir l'épaisseur de votre objet afin de gommer les angles de la tranche. Un petit regret là aussi, il est impossible de régler la courbure des courbes de Bézier.

Pour modifier un objet, il faut le sélectionner et pour cela, tout un menu est à votre disposition. C'est un euphémisme de dire que là aussi la séance affiche complet. En effet vous pouvez sélectionner un objet par point, par polygone, par unité et même un groupe d'objet par type de texture.

Pourquoi faire, bien pour les retravailler pardi et là aussi NEON propose plusieurs options originales comme le scindage en deux d'un objet selon un tracé ou la multiplication des polygones (pour adoucir une courbe par exemple), ou encore les copies multiples avec déformation ou rotation comme dans CALAMUS ou DA'S VEKTOR.

On trouvera également un menu DEFORM qui permet de... déformer vos objets avec des idées assez étonnantes comme la déformation aléatoire, le déplacement de point selon une parabole où encore la mutation de sphère et le morphing 3D, tout cela se déroulant en corrélation avec le TIME SPLINE du module animation.

Enfin pour finir avec la pâte à modeler, sachez que NEON possède un UNDO illimité. A chaque fois, il sauve votre précédente situation sur disque. Vous pouvez donc revenir où bon vous semble à tout moment.

ET LES TEXTURES ?

Les textures se traitent dans un menu appelé POLYPAR (ou à la création de l'objet). Sans être aussi simple d'emploi que CLOE, force est de cons-

tater que les auteurs ont retenu les leçons de leurs petits camarades sur MAC ou sur PC. C'est ainsi qu'on également droit à la sphère simulant la texture comme dans RAY DREAM DESIGNER. C'est très pratique et carrément indispensable à tout modeleur une fois qu'on y a goûté.

Pour les éléments de textures, il y a tout ce qu'il faut, à savoir la texture, la texture mappée, la matière, et bien sûr la réaction à la lumière. Un grand bravo pour les textures mappées qui gèrent le mapping inversé pour avoir des raccords impeccables et le calcul interpixel pour éviter l'effet de pixélisation dans les gros plans (sous réserve d'un allongement notable du temps de calcul).

Notons également dans les textures que si vous activez le bouton BLACKCUT, toutes les parties noires de vos objets seront transparentes. Un exemple béton pour montrer à quel point cette option est intéressante. Vous avez fait une maison et vous voulez tourner autours tout en voyant les pièces intérieures. Habituellement seule solution : virer les murs chaque fois que la caméra passe devant. Bonjour le boulot !!! Avec BLACKCUT, mettez l'extérieur de vos murs en noir et ceux-ci deviendront transparents automatiquement dès que la caméra passera derrière.

Mais il est temps de passer au plateau de tournage.

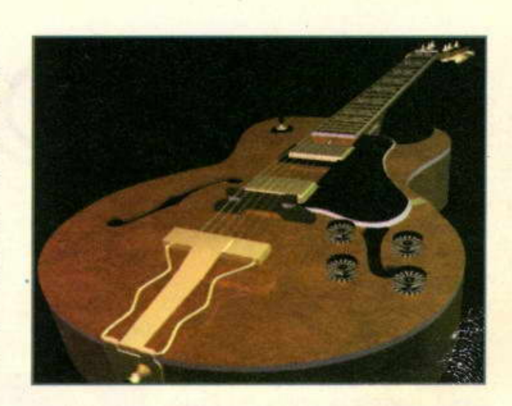
MISE EN SCENE

Vos objets terminés, il faut les installer dans vote 'monde' pour pouvoir lancer le module de rendu. Il vous faut donc des lumières et une caméra. NEON possède un système unique et certainement plus proche de la réalité que les autres raytraceurs : la caméra et les lumières doivent obligatoirement être attribués à des objets existants. Sur le papier c'est assez excitant, mais dans la réalité c'est assez peu pratique. Cela oblige tout simplement à créer un objet caméra et des objets lumière avant de 'tourner' sa scène. Il faut dire aussi que pour ajouter à la complication, le placement de caméra est assez fastidieux. Il faut tracer son parcours autours des objets pour pouvoir la poser.

Ceci dit, cela n'empêche pas l'éditeur de scène de NEON d'être très puissant en offrant tous les types de translations, rotation... pour vos objets. Vous pouvez même les hiérarchiser entre eux (exemple : si la table bouge, le verre qui est dessus aussi alors que l'inverse n'est pas vrai).

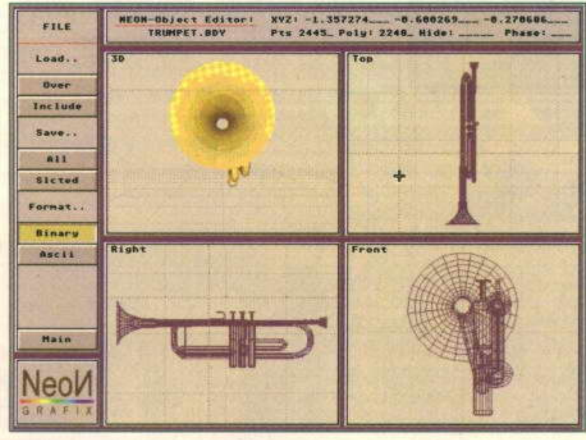
L'édition du TIME LINE (ligne temporelle) est également très puissante avec la possibilité d'en modifier la ligne à la souris et d'adoucir le tout automatiquement.

Je finirais sur l'éditeur de scène avec le brouillard qui pour une fois possède un paramétrage du niveau de transition.

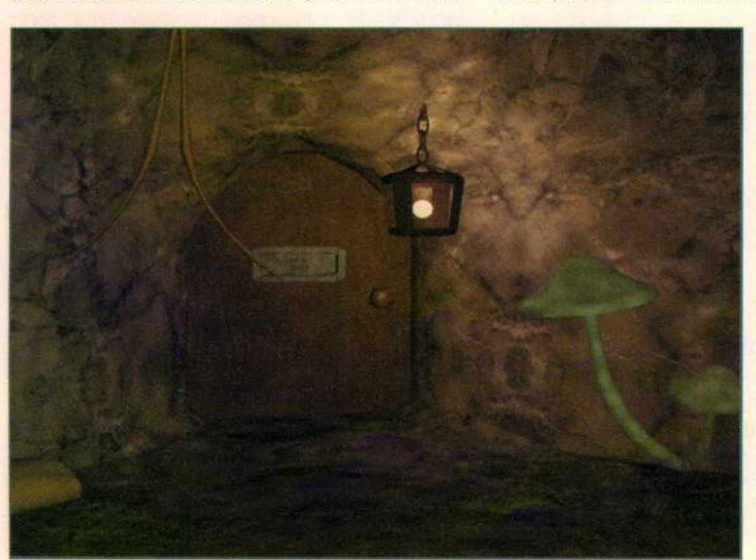


LE RENDU DANS TOUT CA

Le rendu est très très rapide. C'est même très étonnant sur un FALCON 030. Si nous étions déjà habitué avec le mode Z-BUFFER dans CLOE, le mode RAY-TRACEUR est hallucinant de vitesse d'autant plus que, malgré ce qu'on en dit, la version de NEON en ma possession ne semble pas utiliser le DSP (aucune ligne de code DSP visible dans les sources ; fait confirmé par plusieurs développeurs).



L'explication que j'en donne décevra un peu, c'est qu'en fait NEON ne fait certainement pas de raytracing. Son mode RAY-TRACEUR est à mon sens ni plus ni moins que du PHONG + ombrage et transparence. Plusieurs éléments m'amènent à penser cela. Tout d'abords le rendu des textures est identique entre le Z-BUFFER et le RAY-TRACER (et donne vraiment le coté 'plastique' du PHONG) ce qui ne devrait absolument pas être le cas, ensuite NEON est incapable de gérer réellement les effets de réflexion. Il faut passer par un mapping de la scène déjà calculée comme dans 3D STUDIO ou XENOMORPH + qui font eux ... du PHONG ! Si cela est vrai, c'est regrettable de la part des auteurs d'avancer des arguments erronés pour vendre un produit qui franchement n'a absolument pas besoin de cela pour être convaincant.



Ceci dit, c'est juste une question d'éthique. Cela n'a que peu d'importance pour l'utilisateur car il faut savoir que toutes les animations 3D télé ou cinéma sont faites en PHONG et ce qui prime c'est la qualité du rendu et la vitesse de calcul. Dans ces deux cas NEON est très performant (notamment avec le mapping). Il est à noter qu'on peut même calculer en entrelacé pour la vidéo, ce qui montre bien sa réelle destination : l'animation avec un rendu professionnel digne de tout ce que vous pouvez voir sur nos écrans.

CONCLUSION

NEON 3D est très puissant, son rendu et sa vitesse de calcul sont exemplaires. On y trouve des tas d'options unique et sa gestion du mapping d'image est exemplaire. On regrettera par contre le coté alambiqué de l'interface à des lustres de l'aisance d'un PHASE 4 son concurrent direct en matière d'animation, mais il est vrai que ce dernier coûte en version complète plus de 5 000,00 F soit le double.

NEON 3D était un programme très attendu du fait de sa grande médiatisation. Il est là aujourd'hui et est à la hauteur de son attente. Tous ceux qui sont passionnés d'animation 3D seront comblés. Il y a de quoi 'tout faire' pour ceux qui voudront le maîtriser et nul doute qu'ils seront nombreux.

NEON 3D

FALCON 4 mégas conseillé, disque dur
édité par COMPOSCAN FRANCE

les plus : le temps de calcul, la qualité du rendu mappé, les innovations de modelage

les moins : l'ergonomie, le prix



VISION DOCK

VISION DOCK : DANS LA COUR DES GRANDS !

On vous en parlait dans le dernier compte-rendu de l'ATARI SHOW, une nouvelle version de VISION est disponible : VISION DOCK. Son unique ajout, hormis le choix du lasso entre découpe à main levée ou bloc rectangulaire, est le fameux CATALOGUE qui permet de visualiser la totalité ou une sélection de l'ensemble de vos images. Seule restriction, elles doivent être aux formats suivants : JPEG, GIF, TIFF, ART DIRECTOR, DEGAS, IMG, MAC PAINT, NEO ou TGA , pour être reconnues.

Certains penseront sans doute qu'un simple ajout d'une fonction dans un logiciel de dessin ne mérite pas une pleine page de test. Oui mais ici, ce CATALOGUE n'est pas un simple ajout. Au contraire, j'irais même jusqu'à dire que cette implémentation réinvente totalement la fonction première du logiciel. Si VISION était un petit programme de dessin très performant à l'intention du grand public, VISION DOCK est un puissant utilitaire de catalogage et de retouche d'image qui comblera même les professionnels les plus avertis.

CATALOGUONS EN MASSE, MES FRERES !

Ceux qui dessinent, comme ceux qui collectionnent les images savent combien il est difficile de retrouver l'image ultime, celle dont on a absolument besoin dans l'heure qui suit pour illustrer sa carte de voeux ou une plaquette publicitaire de prestige. Jusqu'à présent (pour ceux qui ce n'ont pu se résoudre à se lancer dans FREEWAY), la seule solution était de charger les images une à une et de les regarder. Avec un peu de mémoire on pouvait encore en mettre quelques-unes cotes à cotes pour les comparer mais sans plus.

Maintenant finit toutes ces manipulations laborieuses. VISION DOCK calcule des mini-images de toutes les vôtres (selon vos directives, bien sur) et vous les affiche dans un catalogue de vignettes les unes à coté des autres. Du coup votre choix devient instantané et sans faille, toutes les images étant sous vos yeux en même temps.

Vous me direz que 500 images ne peuvent pas être décemment mises dans le même écran et vous aurez raison. Je vous répondrai que votre choix n'a pas besoin de se faire parmi 500 images, mais plutôt entre une série déjà présélectionnée et c'est là que VISION DOCK est un véritable catalogue. Chacune de vos images peut recevoir trois critères de votre choix (plus une ligne de commentaires). A vous de sélectionner les critères selon lesquels votre catalogue d'image doit être visualisé.

Un exemple tout simple. Vous êtes illustrateur et vos graphismes représentent plus de deux gigas de données. Un client arrive et veut voir tous ce que vous avez produits sur les voitures. Demandez à VISION DOCK de ne rendre visible que les fiches comportant le critère auto. Si vous ajoutez un second critère comme LOGOS, VISION DOCK affichera les AUTOS et les LOGOS. On regrettera un peu qu'il ne puisse afficher les AUTOS sous forme de LOGOS, mais cela viendra certainement par la suite.

Par contre vous pouvez demander à ne voir qu'un type (monochromes, 4, 16 ,256 couleurs ou TRUE COLOR) et (ou) format d'image (TIFF, TGA...).

Une fois le dessin trouvé, un simple clic dessus le charge immédiatement dans VISION où vous pouvez le retravailler. Attention toutefois, VISION n'est pas un logiciel de retouche photo, donc il travaille dans la résolution en cours. Pour retoucher une image sans altérer sa palette, il faut donc se mettre dans sa résolution, d'où l'utilité des masques de palettes.

LES OUTILS

VISION DOCK, vous permet également de visualiser les statistiques d'un album à savoir : nombre d'images valides, nombre d'images détruites, décompte des images dans chaque résolution et commentaires sur le catalogue. Il vous permet également de tout savoir sur votre image sélectionnée et bien sur d'insérer une ou plusieurs images selon vos critères, mais surtout de mettre à jour automatiquement votre catalogue lors d'effacement ou de modification d'images contenues dans celui-ci.

Quant au calcul des vignettes, je dois dire que sur FALCON cela à été d'une rapidité exemplaire. On doit certainement cela à la fameuse exploitation du DSP de VISION.

Un très grand coup de chapeau à ALIAS pour cette innovation majeure qui rend VISION DOCK indispensable à tout utilisateur d'infographie qu'il soit amateur occasionnel ou professionnel acharné.



VISION DOCK
toutes machines / prix 490,00 F
édité par ALIAS

les plus : le catalogue évidement, toutes les fonctions de vISION DSP

les moins : pas de recherche multicritères en profondeur

INITIATION A POV (15)

Fais le toi même : le moulin non-nucléaire.

Amis lanceurs de rayons bonjour ! Je vous propose ce mois-ci la réalisation (virtuelle) d'une des plus nobles conquêtes de l'homme : j'ai nommé le moulin à café de nos grands mères !

Mis au chômage, lui aussi, par une robotisation électrique souvent bruyante, il n'en demeure pas moins un bel exemple de la relation intime qui existe entre utilité et beauté.

Pour ceux qui débutent dans l'univers du ray-tracing, ce script (que vous trouverez bien évidemment sur la disquette de ST Magazine) offre l'avantage de faire appel aux notions de bases de l'élaboration d'un objet par CSG (Constructive Solid Geometry). Le moulin à café peut être résumé à un assemblage de primitives de formes telles que cubes,sphères tores ou cylindres combinés entre elles par UNION (addition) , DIFFERENCE (soustraction) ou INTERSECTION.

Voici la définition finale du moulin complet : c'est une union dont la texture par défaut est le bois.

```
// Moulin
union {
   object { Socle }
   object { Boite translate y*0.6 }
   object { Socle translate y*(5.5+0.6) }
   object { Tiroir translate <0.75,0.6,-0.05> }
   object { Dome
      translate y*(0.6+5.5+0.6)
   }
   object { Manivelle
      translate y*(0.6+5.5+0.6+1.21)
   }
   object { Bouton
      translate y*(0.6+5.5+0.6+1.21+0.5+0.6)
      translate x*(0.6+4)
   }
   object { Poignee
      translate y*(0.6+5.5+0.6)
   }
   // Texture par d,faut s'appliquant aux objets
   // dont la texture n'a pas encore ,t, d,finie
   texture { Bois_Martele }
}
```

Le cube formant le corps du moulin est un cube de 6.5 par 5.5 :

```
/ Cube du boitier
#declare Boite = box {
   <0,0,0>, <6.5,5.5,6.5>
}
```

Ce cube repose sur un socle biseauté qui est obtenu par l'union d'un parallépipède formant la base et d'une pyramide tronquée. Comment obtenir une pyramide tronquée ? Tout simplement par intersection entre une pyramide et un parallépipède. La dite pyramide est le fruit de l'union de quatre plans inclinés :

```
// Angle du biseau du socle du moulin
#declare Angle = 30

// Partie inf,rieur et partie sup,rieure
#declare Socle = union {
   box { <0,0,0>, <8.1,0.4,8.1> }
   intersection {
      box { <0,0,0>, <8.1,0.2,8.1> }
      plane { y, 0 rotate -x*Angle
      }
      plane { y, 0 rotate x*Angle translate z*8.1
      }
      plane { y, 0 rotate z*Angle
      }
      plane { y, 0 rotate -z*Angle translate x*8.1
      }
      translate y*0.4
   }
   translate (x+z)*-0.8
}
```

Le tiroir est obtenu de façon similaire ; on y ajoute cependant un bouton en bois obtenu par applatissement d'une sphère.

```
// Partie frontale du tiroir
#declare Tiroir = union {
   intersection {
      box { <0,0,0>, <5,0.2,2.7> }
      plane { y, 0 rotate -x*Angle
      }
      plane { y, 0 rotate x*Angle translate z*2.7
      }
      plane { y, 0 rotate z*Angle
      }
      plane { y, 0 rotate -z*Angle translate x*5
      }
   }
   sphere { <0,0,0>, 0.5
      scale <1,0.75,1>
      translate y*0.5*0.75
      translate <2.5,0,1.35>
   }
   rotate x*-90
}
```

Pour ceux pour qui ces notions sont depuis longtemps familières, j'attirerai l'attention
sur la matière du dome métallique du moulin : j'ai apporté en effet un soin particulier à l'élaboration de cette texture ; examinons la en détail :

```
// Definition acier
#declare Acier = finish {
   phong 0.9 phong_size 300
   specular 0.5 roughness 0.05
   ambient 0
   reflection 0.1
}

#declare Froisse = normal {
   wrinkles 0.4 turbulence 0 scale 0.3
}

#declare Metal_Ancien = texture {
   pigment { color rgb <0.12,0.12,0.12> }
   finish { Acier }
   normal { Froisse }
}
```

Vous remarquerez l'utilisation conjointe des deux fonctions 'phong' et 'specular' qui
permet de combiner ici deux types de reflets : un reflet ponctuel (phong 0.9 phong_size 300) et un reflet assez large (specular 0.5 roughness 0.05). Je rappelle pour mémoire que ces deux fonctions gèrent de façon similaire la largeur et l'intensité des reflets sur une surface mais font appel à des algorithmes différents. Le paramétrage de la largeur des reflets ('phong_size' pour l'une et 'roughness' pour l'autre) n'utilise pas la même échelle de valeurs puisque dans le cas de 'phong_size' une grande valeur (par exemple 500) indique un petit reflet alors dans le cas de 'roughness' la valeur est comprise entre 0.0 et 1.0 et est directement proportionelle à la taille du reflet.

La partie 'normal' de la texture 'Metal_Ancien' permet d'obtenir un aspect légèrement bosselé de la surface du métal par utilisation de la fonction 'wrinkles' à laquelle on passe un argument compris entre 0.0 (minimum) et 1.0 (maximum). L'instruction 'scale 0.3' permet de concentrer le nombre de bosses pour une même surface.

Sur le point de vous quitter, je ne dirai qu'une chose : les textures c'est comme le café : c'est meilleur quand on les fait soi-même.. avec amour.

Au revoir !

Phillipe LAFARGUE

INITIATION A POV (16)



POV et la CAO

N'avez vous jamais admiré la beauté cachée des circuits électroniques ? je trouve pour ma part que certaines réalisations mériteraient largement le titre d'oeuvres d'art.

L'idée de cet article est d'exposer une méthode permettant de représenter un circuit électronique complet (c.à.d le circuit imprimé et ses composants) à partir de données fournies parle logiciel de CAO utilisé pour le design de la carte.

L'exemple fourni est celui d'une carte de compression audio développée par mon ami Bruno Musquere que je remercie au passage. Il me tarde d'ailleurs de tester cette carte dans mon Home Studio !

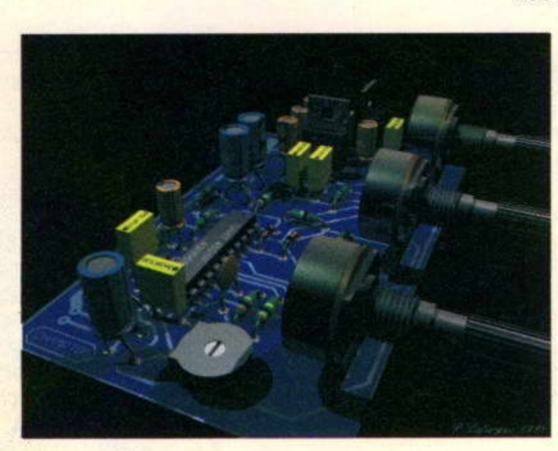
La méthode utilisée

La première des choses que doit pouvoir fournir le logiciel de CAO est le tracé du circuitsous forme de fichier graphique bitmap ; il faudra sans doute avoir recours à un convertisseur (tel que GEMVIEW) pour que l'image obtenue soit compatible POV (TGA 24 bits type 2 non compressé ou GIF 87 non entrelacé).

Il faut ensuite connaître la dimension en mm de la carte de façon à pouvoir remettre à une échelle correcte le circuit imprimé ; celui-ci sera représenté par un simple parallélipède sur lequel on appliquera un mapping de texture (matérial_map) ; on utilisera pour ce faire le fichier graphique fourni par le logiciel de CAO.

```
// Circuit imprimé
box { <0,-1,0>, <LARGEUR,0,HAUTEUR>
  texture {
    material_map { gif "compress.gif"
    texture { Piste }
    texture { Support }
    }

    scale <LARGEUR,HAUTEUR,1>
    rotate x*90
  }
}
```



Un logiciel de CAO tel que le très célèbre 'EAGLE' peut à la demande fournir une 'part list' c.à.dune liste en ASCII des différents composants, du boîtier qui les caractérise (forme), de leur coordonnées en mmsur le schéma et de leur orientation en degrés. Si tel n'est pas le cas du logiciel utilisé il vous faudra releverà la main ces renseignements, sachant qu'en général on utilise un pas standard de 1.27 mm ou de 2.54 mm qui correspond en fait à l'espacement normalisé des pattes d'un circuit intégré. Il faudra faire attention à la position de l'origine sur la carte qui donnera lieu à d'éventuels changement de coordonnées. Un tel logiciel utilise une bibliothèque de composants que l'utilisateur peut remettre constamment à jour. Chaque composant comporte une patte qui servira de point d'origine et d'axe de rotation ; il faut donc connaître quelle est la patte concernée pour en tenir compte lors de la définition du composant sous POV.

Les composants

Pour représenter les composants j'ai choisi de créer autant de fichiers à inclure '.INC' que de familles différentes à utiliser. Tous les composants que j'ai jusqu'ici créés sont obtenus par CSG à partir des primitives de base de POV. Les textures utilisées ont été regroupées dans un seul fichier 'text_ci.inc' ;

Dans le fichier principal 'COMPRESS.POV' un changement de coordonnées est effectué par une simple soustraction pour convertir passer des coordonnées fournies par le logiciel de CAO (20.32,26.67) aux coordonnées du circuit imprimé représenté par POV, sachant que la carte a subi une rotation de −90° et que l'origine des coordonnées était au moment de la conception en bas à gauche de la carte. Les valeurs DX et DZ représentent le décalage éventuel entre l'origine et le bord de la carte.

```
// C2
object { CERAM50
  translate <LARGEUR-(26.67+DX),0,20.32+DZ>
}
```

Je rappelle pour finir que tous les scripts comportant de nombreux objets doivent être calculés avec l'option +MB1sous POV 2.2 ce qui fait gagner énormément de temps !

A bientôt !

PS : Contactez moi sur le 3615 STMAG en BAL PHS.

Philippe LAFARGUE

Sublimez votre Falcon

APEX MEDIA

La nouvelle référence graphique

Logiciel d'infographie professionnel de nouvelle génération, Apex Media est à la fois un outil de création graphique, un studio d'animation et un puissant générateur de morphings. Apex Media sublime votre art et laisse libre court à votre imagination, pas à l'ordinateur !



Des outils de dessin professionnels
- Remplissage en dégradé
- Dégradés par interpolation
- Fonctions de retouche d'images
- Filtres et masques
- Manipulation de blocs en temps réel y compris rotations et projections 3D

Tout pour l'animation 2D
- Compression/décompression en temps réel
- Jusqu'à 4000 images avec 14 Mo
- Fonction AMR
- Jog-Shutle
- compatible FLI/FLC/FLH/FLX

Des Morphings hyper-rapides
- Utilisation du DSP
- Visualisation en temps réel des déformations vectorielles

Une interface utilisateur ergonomique
- Tous les outils sont utilisables en mode Zoom
- Zooms instantanés jusqu'à 8 fois
- Palette accessible en permanence
- Nombreux raccourcis clavier



• NOUVEAUTÉS • NOUVEAUTÉS • NOUVEAUTÉS • NOUVEAUTÉS • NOUVEAUTÉS •

NEON GRAPHIX 3D

Neon Graphix, c'est le nouvel environnement professionnel en matière d'applications graphiques 3D. Entrez par la grande porte dans l'univers de l'image de synthèse 3D, avec l'un des plus puissants outils de modélisation, rendering, raytracing et animation 3D jamais créés sur micro-ordinateur. *Fonctionne sur Falcon030 uniquement.*

SCREEN BLASTER III

Atteignez les résolutions vidéo max. sur votre moniteur avec votre Falcon030 ! A l'aide du nouveau VMG, créez simplement des résolutions toujours plus élevées.

SCREEN BLASTER III INSIDE

Pour les amoureux du tout-intégré, ScreenBlaster existe aussi en version interne. L'installation ne nécessite que quatre soudures, toutes sur la face supérieure de la carte Falcon. La solution idéale pour les Towers...

ULTIMATE VIRUS KILLER

"UVK" est l'arme idéale pour lutter contre toutes les formes de virus informatiques susceptibles d'attaquer vos disquettes, vos fichiers ou vos disques durs. Lancez régulièrement UVK pour détecter et détruire les virus, désinfecter vos disques et programmes, régénérer vos disquettes de jeux, protéger vos données...
Fonctionne sur les ordinateurs Atari, du ST au Falcon030.

OVERLAY 2

Logiciel de présentation multimédia, disposant de nombreuses fonctions d'animation, de titrage vidéo, de synchronisation sonore et d'effets de transition. Utilisé avec un Genlock, il transforme l'ordinateur en un banc de titrage vidéo surpuissant. Overlay 2 intègre les modules FLI et Hypermedia, pour des présentations interactives.
Fonctionne sur tous les Atari, du ST au Falcon030.

CompoScan France édite également : Moon Speeder, SpeedoGDOS 5, Trackom, FDrum, Musicom 2, Locate It (français-allemand), CD Skyline, etc. Et très prochainement : nouveaux modules Locate It, nouveaux CD, That's Write IV, Arabesk 2, Componium, ...

CompoScan France : tél. (1) 47 35 89 66 - fax (1) 47 35 69 76





Pièges Assistés par Ordinateur

MAIS QUE FAIT LA POLICE ?

On peut avancer sans hésiter que la police de caractères est "l'objet" le plus fréquemment utilisé lorsqu'on pratique la PAO... chose qu'on oublie !

Celle-ci doit pourtant être en harmonie avec le but recherché, car, qu'on le veuille ou non, les caractères annoncent au lecteur (fait-on de la PAO sans lecteurs ?) la tonalité du document.

Rappelons que par "police", il faut entendre un ensemble de caratères ayant des caractéristiques communes quant à la taille, la graisse et la forme.

CLASSIFICATION

Avant de proposer une classification simplifiée pour ne pas dire simpliste, rappelons qu'il en existe de plus complètes, de plus précises comme, par ordre chronologique, la classification Thibaudeau (1921), Vox (1952), ATIPY (1962), DIN (1964), Novarese (1964), Jacno (1978), Alessandrini (1980).

Au demeurant, la multiplication de ces classifications démontre, s'il en est, que l'exercice demeure complexe et sujet à discorde !

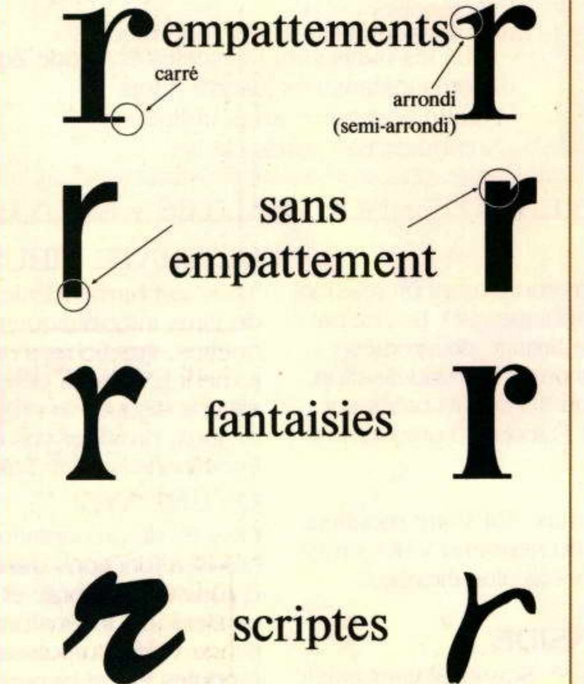
POLICES A EMPATTEMENT

L'empattement est une forme donnée à la base des parties verticales et obliques des caractères.

Les polices qui en sont pourvues sont habituellement utilisées pour du texte courant car l'empattement accroît la lisibilité du texte en guidant le lecteur d'une lettre à l'autre.

Mais, tous les empattements ne se valent pas. Encore une fois, par souci de simplification, on pourrait considérer que les empattements ronds plus chaleureux, plus "intimes" que leurs homologues carrés au caractère plus officiel voire froid.

Citons parmi les plus connues Times, Garamond, Bodoni.



POLICES SANS EMPATTEMENT

L'impact visuel de ces polices, leur élégance naturelle en font les préférées du titreur. Ces caractères, par un emploi judicieux, sont à même de donner de la force au document. Cependant, elles ne conviennent guère pour une lecture de longs textes.

Helvetica, Univers ou Futura en sont de fameux exemples.

POLICES DECORATIVES, POLICES SCRIPTES

On imagine mal lire "À la recherche du temps perdu" imprimé avec une telle police. Elles sont d'un usage tout à fait spécifique qui néanmoins ne retire rien à leurs qualités intrinsèques. On les retrouve souvent sur des affiches, des cartes d'invitations, des menus où elles trouvent un champ approprié à leur total épanouissement.

La prolifération de ce type de police tendrait à démontrer qu'elles sont malgré tout plus faciles à créer. Ce n'est pas tous les jours qu'on "s'attaque" à la police Times pour une faire quelque chose de nouveau d'au moins aussi efficace (cf la police du "nouveau" Monde).

CHOISIR

Choisir sa police avec soin en fonction du but recherché, éviter la multiplication de celles-ci dans un même document (erreur classique du débutant), et une grosse partie du travail sera faite.

Ce que l'on veut, après tout, c'est un document qui ne "manque pas de caractères", non ?

Patrick BONNET

AVANT GOUT

Un prochain article se veut de réaliser un comparatif entre les différents programmes de retouche sur Atari. En guise d'apéritif, voici quelques tests chronométrées qui ne sont pas sans provoquer quelques surprises.

Les temps objectifs indiqués ici ont une froideur glaciale que ne possèdent pas les temps subjectifs que nous percevons lorsque nous attendons que 'l'effet se fasse'.

Il semblerait que plus le logiciel que nous utilisons nous est familier, que plus nous sommes 'en accord' avec lui, moins ces temps ne nous pèsent. C'est du moins la constatation que j'ai pu faire en analysant mes propres réactions.

Mais foin de philosophie, passons au chiffres.

Tests

Le protocole des tests impose bien entendu que ceux-ci s'effectuent sur la même image, sur la même machine (un TT dans notre cas), avec le même mode d'affichage (carte Matrix Coco 8 bits).

L'image traitée était une image à 256 niveaux de gris, d'une taille de 615 X 510 pixels pour un poids de 941 ko.

Les temps indiquent le calcul proprement dit. Autrement dit le chrono s'arrêtait dès que l'image commençait à s'afficher. Cet affichage représente de fait une autre variable temporelle qui n'entre pas dans le temps de calcul de l'effet appliqué à l'image.

Il fallait ensuite trouver dans les logiciels testés les fonctions équivalentes, ou du moins les 'plus équivalentes' possibles. Que celles-ci ensuite permettent le même type de paramétrage (force par exemple).

Ont donc été retenus les effets suivants : Piquer, Adoucir, Contour et Rotation libre (15 degrés dans ce test).

Résultats

	Piquer	Adoucir	Contour	Rotation
Da's Picture	53''	50''	33'	2'57''
SudioPh.Pro*	1'48''	1'52''	1'48''	6'39''
Cranach-**	9''	12''	16''	6''
True Image	55''	5''	14''	non dispo
Repro-CD	1'19''	1'18''	22''	non dispo
Mod Calamus	24''	18''	non dispo	non dispo

* sur TT, donc sans aide du DSP
** en version 3.0 dite Prevision

La disparité des temps est pour le moins frappante !

Mais, je n'en tirerai pour l'instant aucune conclusion, ceci ne pouvant être qu'un des aspects très partiel du comparatif évoqué au début de cet article... et auquel je retourne de ce pas travailler.

Patrick BONNET

DA'S PICTURE PRATIQUE (5)

Comme indiqué le mois dernier, nous allons à nouveau parler du module vectoriel et voir comment en tirer partie pour appliquer une modification à l'image qui s'apparente à une re-création de celle-ci. En l'occurrence nous allons appliquer une vitre composée de multiples carreaux colorées sur une image. Les différentes phases de masquage nécessaires se feront à l'aide d'un tracé vectoriel au format .RVP (joint à la disquette du mois).

Illustration 1

Après avoir chargé l'image à 'recouvrir, on active le module vectoriel à partir duquel on charge le fichier GRILLE.RVP. Il faut pour ce faire être en mode Edit. Ensuite il s'agit d'adapter ce tracé vectoriel à la taille de l'image à l'aide du module Échelle avec un un double clic sur celui-ci.



Illustration 2

Avant d'appliquer les outils au tracé vectoriel, nous allons les paramétrer en fonction du but recherché. Dans notre cas, les outils 'gauche' et 'droit' seront utilisés. L'outil gauche sera le crayon, de taille 4, couleur noire, netteté moyenne. L'outil droit sera également le crayon, de taille 1, mais de couleur blanche et avec la netteté réglée au maximum. Ceci paramétré, il ne reste plus dans le module vectoriel qu'à cliquer une première fois sur le bouton 'outil gauche', puis lorsque celui-ci aura consciencieusement effectué sa besogne, renouveler la manoeuvre en cliquant sur le bouton 'outil droit'.



Illustration 3

Notre quadrillage étant terminé, nous activons le mode d'édition du masque (c'est à dire que dès lors les opérations effectuées se feront sur le masque). Il convient également de modifier les paramètres de l'outil gauche : il s'agit toujours du crayon, de couleur noire, de taille 4 mais avec la netteté réglée au maximum.

Pendant que nous y sommes, nous allons immédiatement paramétrer l'outil droit : nous choisissons le 'remplisseur' avec la couleur noire.

Retour au module vectoriel dans lequel nous cliquons sur 'outil gauche' afin de masquer le quadrillage préalablement tracé. Ensuite, nous pouvons désactiver le module vectoriel (clic sur 'Non') et avec l'outil droit (ne pas se tromper de bouton !) remplir les cases selon son bon vouloir (une sur deux comme un damier, ou autrement...). Ce faisant nous masquons certaines parties de l'image, celles qui ne seront pas modifiées.

Maintenant que notre masque est totalement en place, nous désactivons son mode d'édition, mais en le laissant visible donc actif.

Les parties visibles vont maintenant subir une première transformation destinée à simuler le verre qui les recouvre. Pour ce faire, nous appelons le module filtre, dans lequel nous sélectionnons le filtre Adoucir avec pour paramètre : 5 X 5, intensité maximum (ne pas hésiter à faire des essais, ces paramètres peuvent être différents selon l'image traitée).

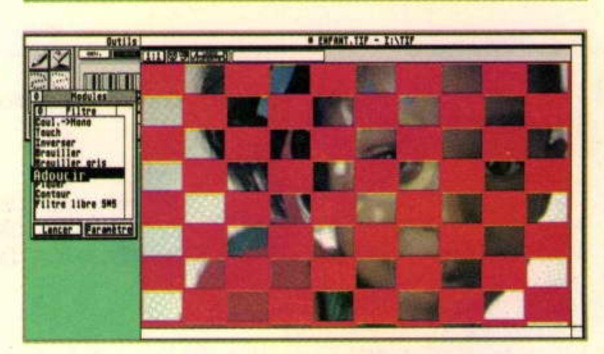
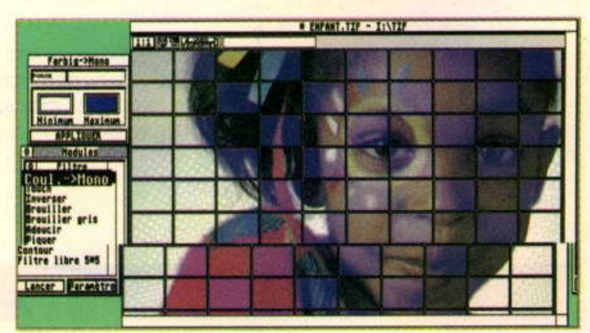


Illustration 4

Il ne nous reste plus qu'à colorer les carreaux de verre à l'aide du filtre coul-mono. Les paramètres choisis dans cette illustration étaient pour 'mini' : blanc et pour 'max' : bleu. Mais ici également, l'expérimentation permet de trouver la meilleure qualité, à condition toutefois de ne pas oublier de gérer correctement l'Undo (barre d'espace enregistre l'état, essai, éventuel Undo, barre d'espace, etc...)



that's all Folks. Rendez-vous le mois prochain pour de nouvelles aventures...

Patrick BONNET



WINREC et WINCUT

Une nouvelle mouture de WINREC et WINCUT vient d'arriver et tout en français de surcroît puisque c'est TURTLE BAY qui diffuse ces deux produits. Au menu on notera la reconnaissance des fichiers AIFF issus de CUBASE AUDIO qui s'imposent de plus en plus comme une référence incontournable des formats audio sur FALCON.

On y trouve également de nouveaux effets comme le limiteur mais j'arrêtte car cela fera le sujet d'un test le mois prochain.

.. La saga SoundPool, suite et pas fin

Après FreeStyle que nous vous avons présenté dans le ST-Mag 95, nous abordons le noyau dur de la gamme SoundPool, celle qui concerne l'audio. Ces produits existaient déjà depuis un bon moment en Allemagne, mais faute d'importateur agréé par SoundPool, c'est à dire surtout disposé à assumer la traduction des menus et des documentations, fort bien faites justement (je préfère de loin 50 pages concises à 800 pages qui m'obligent à partager la vision de la vie d'un quelconque tartempion), les français étaient privés de la totalité de ces produits. Forum (alias M.M.S.) ayant relevé le défi les programmes sont là.

Parmi les originalités des logiciels SounPool, on notera qu'une saine collaboration avec Steinberg permet de nombreuses communications, aussi bien en MIDI qu'en Audio, et tant en hard qu'en soft: fichiers et hardwares divers sont compatibles et il y a possibilité de fonctionnement en réseau ou en Multi-TOS, grâce à l'adoption systématique de M-ROS par SoundPool. Le fait est suffisamment rare pour mériter d'être signalé.

Il est par contre dommage qu'en passant la frontière ces programmes voient s'amenuiser (je n'ai pas dit fondre !) un de leurs avantages notables qui est leur prix. Les prix français restent certes raisonnables, mais les prix allemands leur confèrent un plus décisif.

SoundPool adopte en effet une politique assez saine qui est de proposer des programmes qui font à peu près tout ce que l'on peut en attendre avec une certaine rusticité dans le look qui ne laisse pas toujours deviner l'exhaustivité des fonctions. AudioTracker est un 8 pistes audio des plus compétitifs et Zero-X un remarquable éditeur d'échantillons développé spécialement en fonction des ressources du Falcon, et qui fera date.



ZERO X

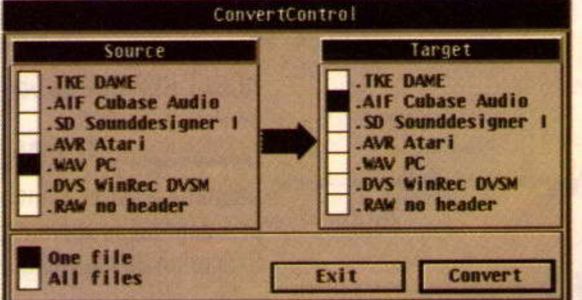


Zero-X est donc le premier éditeur d'échantillon sur le marché développé spécifiquement pour le Falcon: utilisation du DSP pour les calculs, exploitation du 68030, de l'échantillonnage 16-bits et de l'interface SCUSI. Le plaisir de travailler en son et temps réel pour l'édition d'échantillon et de bénéficier de la rapidité du SCUSI pour les transferts avec les échantillonneurs est un luxe dont on ne peut plus se passer lorsque l'on en a goûté.

On retrouvera ces avantages sur un TT, à l'exception évidemment du son 16 bits et de la vitesse de calcul offerte par le DSP. La version STE fait quand à elle de plus l'impasse sur le transfert SCUSI. Sur STF il n'y a pas pour l'instant de possibilité d'entendre, mais les développeurs y travaillent.

Zero-X n'opère pour l'instant que sur la mémoire vive, mais les prochaines mises à jour incluront la possibilité de travailler directement sur disque dur. Avec un Falcon 4 il permet de charger des échantillons d'environ 2,7 Mégas en 44,1 kHz.

Zero-X accepte les accélérateurs à 32 kHz, ses performances qui incluent pas mal de calcul s'en trouvent même notablement accrues. Il reconnaît les interfaces FDI et Blow-Up PSI et les prochaines mises à jour incluront les autres interfaces digitaux (Dame..). Les développeurs préconisent énergiquement l'emploi de NVDI ou de Warp, ainsi que celui de Selectric, de Blow-Up et de Winx, pour lequel ils proposent même un fichier de réglages. Ces préliminaires témoignent du sérieux de SoundPool, Zero-X est un produit en évolution constante.



AU FAITS

Première impression, la lisibilité est excellente. Les zoom avant et arrière (Alt X et W) tombent sous les doigts et sont, de même que le scrolling, d'une rapidité spectaculaire, avec pas moins de 22 pas entre l'échantillon entier et le zoom maximum. Les fonctions que l'on attend principalement de ce type de programme sont au rendez-vous. C'est évidemment la délimitation précise de la taille utile et surtout le bouclage. La gestion du marqueur est confortable. Son déplacement par les touches flèches est fonction du zoom dans lequel on opère.

Les outils de triturages sont complets et commodes: cut, copy, paste, mix, passage en stéréo, insert, recherche du maximum, des distorsions. Certains sont même intelligents pour ne pas dire rares: normaliser, noisegate paramétrable, smartcut qui isole un bloc en éliminant les bruits du début et de la fin de façon paramétrable, fade out efficace, ou encore le gate qui permet de rattraper sur tout l'échantillon le niveau du début pour faciliter la

recherche de bouclage.

Les actions habituelles de nettoyage d'échantillon se trouvent donc grandement facilitée et surtout optimisées par rapport à leur équivalent sur un échantillonneur. Mais Zero-X va beaucoup plus loin en offrant des fonctions que l'on ne trouve sur aucun éditeur incorporé d'échantillonneur, ni même pour certaines sur les programmes les plus sophistiquées des plate-formes concurrentes.

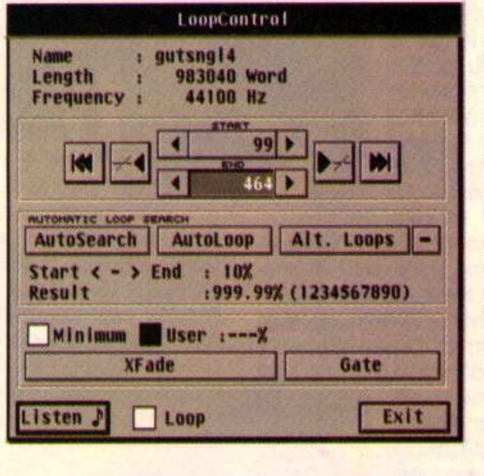
Settings
DIGITAL NOISEGATE/SHARTCUT:
Noise Level : 150
DRUMSPLIT:
Gate Level : 1500
Response rate : 200
Fine Response rate: 400
Time signature : 4/ 4
Bars per loop : 1
Clocks per quarter: 32
Cancel OK

AUTO-LOOP

La recherche du point de bouclage est une activité qui peut se révéler chronophage si l'on est un peu exigeant. Zero-X propose 3 automatisations de cette action. Après choix du point de sortie, AutoLoop propose instantanément un point de départ dans une zone qu'on lui propose. AutoSearch, un peu plus long, recherche quand à lui toutes les paires entrées-sorties possibles dans la zone proposée. Cette objectif n'étant pas toujours atteignable avec certains sons, la fonction gate mentionnée plus haut en lissant le niveau de l'échantillon peut faciliter l'opération, de même que XFade qui réalise des fades in ou out d'intensité et de longueur optionnelle à tout endroit de l'échantillon. 'Alt. Loops' permettra d'écouter les 10 meilleures boucles décelées lors d'un AutoSearch, quelle sollicitude !

DRUMSPLIT

Cette opération d'une efficacité exemplaire correspond à celle que propose Steinberg avec son programme ReCycle, mais qui n'est pas encore porté sur Falcon. Principe: un petit malin souhaite subtiliser d'une façon pas copyrightment correct une tranche rythmique sur un CD. Elle boucle bien, ça roule. Problème, une variation de tempo serait la bienvenue, mais la transposition lui fait perdre un peu de son caractère. DrumSplit se charge d'identifier les différents composants sonores de cette boucle, tronçonne l'échantillon en autant de sous échantillons, tout en proposant 3 paramétrages de seuils pour raffiner son analyse et en demandant le tempo d'origine pour la guider. Il envoie ensuite l'échantillon dûment tronçonné dans l'échantillonneur de l'indélicat en ayant affecté à chacun des sous échantillons une note MIDI différente, et sauve sur demande une MIDI file qui déclenchera l'échantillon conformément à l'original. Mais tous les changements de tempo deviendront alors possibles, de même surtout que la génération de variations qui redonneront au pirate une aura de créateur. Conclusion morale n'est-il pas ?

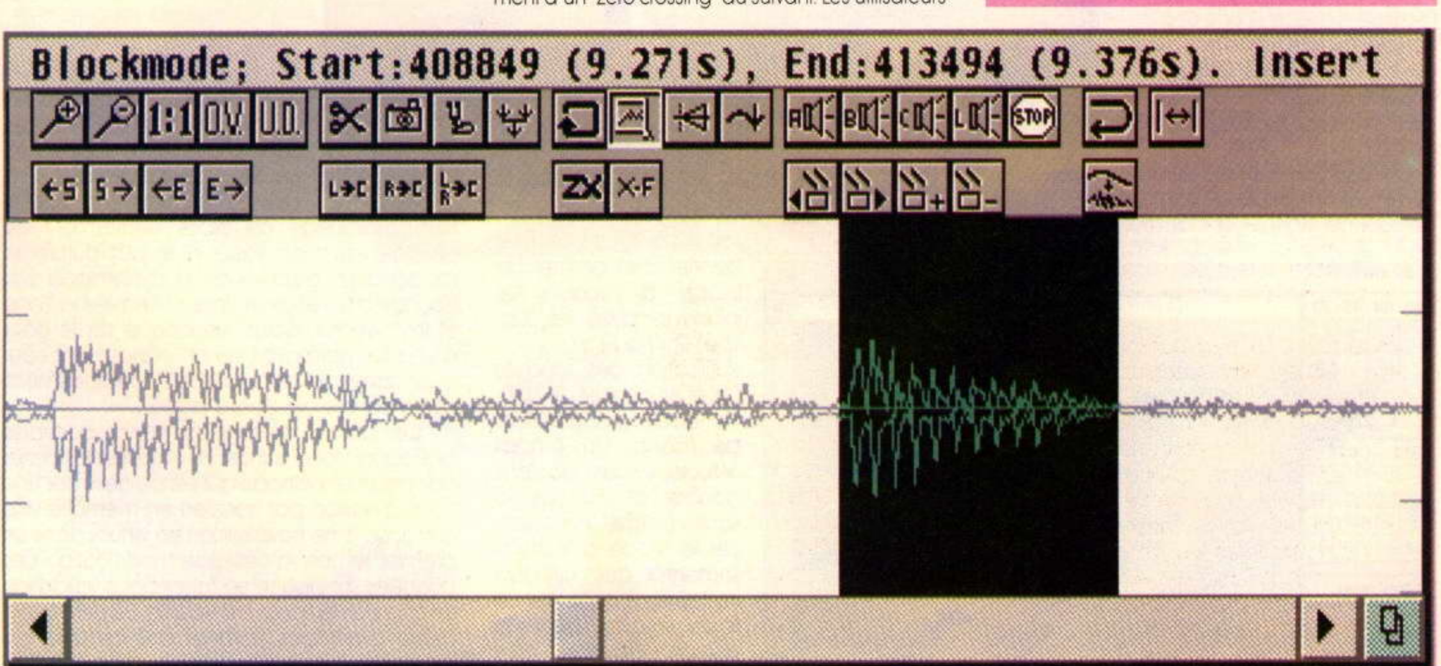


EN RAB

Ne manquent pas non plus la pléiade de petits plus que l'on retrouve dans les logiciels vraiment pensés. La documentation fourmille de conseils simples et efficaces qui sont une vraie leçon d'échantillonnage. Lors de la recherche d'un marqueur une option permet de sauter directement d'un 'zero crossing' au suivant. Les utilisateurs de CuBase-Audio n'ont pas été oublié. Un échantillon où l'on aura trouvé un bon bouclage pourra-t-être splitté et exporté directement au format CuBase (AIF), il suffira de paster autant de fois que souhaité l'échantillon 'boucle' à la suite de l'échantillon 'attaque'. On appréciera la diversité des formats d'exportation, et l'on retrouvera cette diversité dans une fonction de conversion d'échantillons (voir illustration), qui travaille directement sur disque, et n'a donc pas de limitation de taille.

Zero-X connaît la plupart des échantillonneurs du marché: Peavey, Kurzweill divers, Yamaha divers, Ensoniq, Roland, Akaï. La liste s'accroîtra dans la version 2.0 qui est en gestation, et dont les autres implémentations attendues sont listées dans la documentation: undo, compare, accélération des routines de calcul, time stretch, (avec l'option direct to disc on demande à voir), analyse FFT ultra rapide, amélioration des icônes humblement jugées pauvres par les développeurs eux-mêmes, paramétrage de l'optimize, mix d'échantillons... Bref le genre de programme qui fait la joie du testeur besogneux.. et la réputation d'une plate-forme. Si seulement il pouvait comme TurboSynth transformer un échantillon en PCM exportable dans un MicroWave ou d'autres synthés à table d'ondes.. mais nul n'est parfait !

François AUBOUX





AUDIOTRACKER

CONCEPT-ENVIRONNEMENT

AudioTracker permet donc de jouer 8 pistes audio, avec un certain panachage d'effets. Il offre nombre de manipulations dans une page d'édition. Il peut s'adapter à tous les environnements, classiques et même moins: connections FDI, FA-8, tous types de synchros, notamment la mise en réseau de plusieurs Falcons de façon complètement transparente grâce à un type de synchro propre. Il accepte le format IDE à concurrence de 4 ou 5 pistes, mais demande le SCUSI pour en donner 8.

AudioTracker impose une contrainte préalable. Il exige de formater une zone du disque dur (install tape) pour y écrire ses données audio, on ne peut pas créer plusieurs 'tapes' sur une partition, et un morceau devra tenir sur une seule tape. Le clip-board faisant appel à cette tape, il faudra également penser à lui réserver une place. Ces contraintes ont certainement des raisons programmatiques, elles demanderont un minimum de méthode. Elles inciterons à partitionner le disque dur pour garder une certaine souplesse. Elles ne sont ceci dit pas trop limitatives car un disque dur utilisé pour l'audio gagne par sécurité à l'être exclusivement. On peut par ailleurs créer jusqu'à 16 morceaux sur une tape. Ces contraintes ont certains avantages, comme de permettre des actions telles que la copie ou l'effacement directs d'une section entière, genre couplet ou refrain, ou encore d'offrir un mode de sauvegarde sur DAT simple et efficace. Il importe par ailleurs et exporte aussi proprement le format AIF (CuBase-Audio, Logic, et Mac).

AudioTracker existe selon deux versions, complète ou light, la version complète permet de redimensionner à tout moment l'espace déclaré pour un morceau (temps et nombre de pistes), et donc de récupérer de la place ou de s'en approprier d'avantage, à concurrence de la dimension de la tape installée.

OPEN SONG

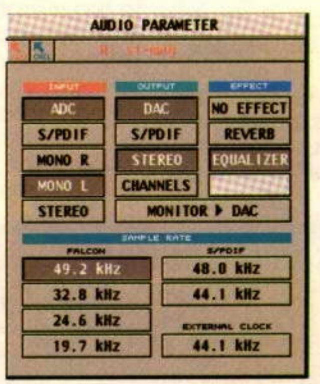
TITEL	TRACKS	SAMPLE RATE	TIME
st-mag	8	49.2 kHz	00:01:10
terre du milieu	2	49.2 kHz	00:00:30
voodoo chile	4	49.2 kHz	00:00:20
javavache	2	49.2 kHz	00:01:00
rapp à plat	8	49.2 kHz	00:00:26

PARTITION: C D E F G H I — OK — CANCEL

EDIT BLOCK: FADE IN, FADE OUT, LEVEL, NORMALIZE, CLEAR, DELETE, INSERT, REVERSE, COPY+ L, MOVE+ L, CLIP, PASTE, CREATE, CLR MARKS, INFO

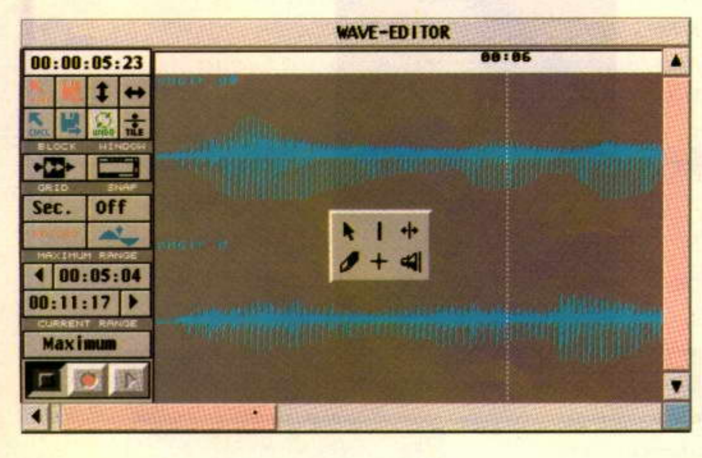
ENREGISTREMENT-TRANSPORT

AudioTracker offre une ergonomie très efficace. Son fonctionnement est calqué sur celui d'un système table de mixage/magnéto multipistes, avec switches pour mettre les pistes en lecture, en enregistrement, faders d'entrées, de sorties, par tranche, qui rassurera les pratiquants du magnéto multipistes. Il dispose de Vu-mètres avec indicateurs de peaks (ceux-là même qui manquent cruellement dans CuBase-Audio) bien utiles pour les divers réglages de niveau. Les principales actions d'écoute, mute, gain.. sont accessibles pendant que ça tourne, et le tout a un aspect du meilleur aloi.



Les options de transport sont tout à fait raffinées, et assez semblables à celles de CuBase ce qui facilite les choses: locateurs associés aux touches de fonction et à un menu pop-up, idem pour la position du curseur (avec Shift). Les touches (et) sont affectées au rembobinage et avance, plus rapide avec shift, et avec Ctrl elles balayent les positions mémorisées des locateurs. Une bonne idée permet de placer à l'écoute les locateurs avec les touches Shift dr et g.

L'utilisation des touches Ctrl et Alt permet de définir deux groupements de faders. Un emploi astucieux des boutons gauche et droit de la souris permet de nuancer le mode d'asservissement des faders esclaves: l'action sur le fader maître avec le bouton gauche conserve les écarts entre les faders du groupe, avec le bouton droit elle les ramène à celui du fader maître, mais sans perdre les écarts qui sont récupérables ultérieurement lors d'une action avec le bouton gauche. Ceci contribue donc à faciliter les mix et laisse envisager qu'un mixage complètement automatisé est à la portée de ce programme dans une mise à jour prochaine.

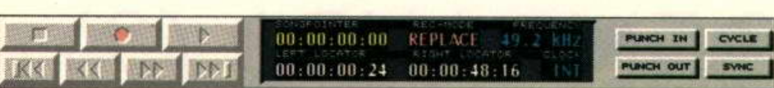


Depuis cette page principale (celle qui représente la console), se font les actions générales de copie et d'effacement de pistes. Pour créer une copie décalée dans le temps il faut passer par le clip-board et placer le curseur à l'endroit désiré. Le déplacement des données se fait par insertion de silences ou coupe d'une partie en fonction des locateurs, ce qui n'est pas sans rappeler le PRO-24 de la grande époque.

EDITION

Le choix des pistes à ouvrir dans l'éditeur se fait en les basculant en mode Play. Les actions d'éditions sont parmi les plus complètes que l'on puisse rencontrer (cf illustration): marquage de blocs, effacement ou coupure du bloc, fade in et out, puissante modification globale de la dynamique par traçage d'un segment qui détermine la zone et les niveaux, action spécifique sur le gain d'un bloc, normalize, verlan, effacement, coupure, insertion, copie directe, déplacement, copie dans le clip-board, paste..

Ces actions ne sont par contre possibles que sur la 'zone éditée'. En effet AudioTracker adopte une méthode qui est de délimiter une zone d'édition par transfert en mémoire vive de façon à ne travailler qu'en virtuel dans un premier temps, la véritable modification des données sur disque se faisant par validation en cours ou en quittant l'édition. Ce procédé à divers avantages, comme une certaine instantanéité, il a un inconvénient qui est de limi-

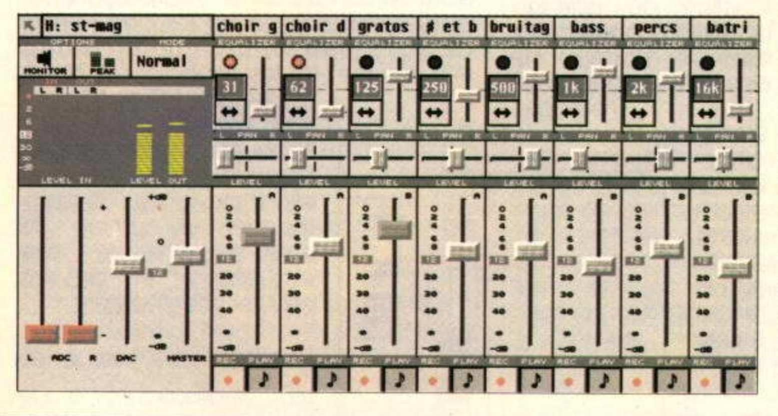


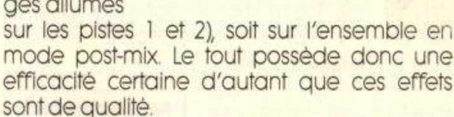
ter le champ d'action par la taille de la mémoire vive. On peut déplacer facilement la zone éditée, les transferts étant rapides, mais on ne peut délimiter un bloc qu'à l'intérieur de la zone éditée. Avec 4 mégas et un boot économique on peut arriver à éditer une zone d'environ 12 secondes en 2 pistes à 44.1 kHz, ce qui suffit dans de nombreux cas mais oblige à en revenir aux actions avec les locateurs de la page principale pour des déplacements de blocs supérieur à cette durée. Il est certain qu'avec 14 Megas une zone de travail de plus d'une minute devient confortable.

L'affichage de la forme d'onde est des plus satisfaisant, avec des zooms puissants, on appréciera la programmation qui permet de déplacer les locateurs pendant que ça tourne, et donc de faire des réglages sans avoir chaque fois à arrêter et relancer la machine.

FX ET BILAN

Côté effets ça tourne aussi. Un premier niveau donne le choix entre une reverb, dont on peut choisir une profondeur parmi les 4 proposées, régler le niveau des premières réflections, le temps et le niveau de l'amortissement, l'atténuation dans les aigus, et évidemment le dosage sur chaque tranche, et un mode égaliseur semi-paramétrique, dans lequel on peut choisir une fréquence et son gain pour chaque tranche (cf figure). Mais il possible de superposer à l'un de ces choix un égaliseur à 10 bandes qui sera actif soit sur 2 pistes au choix en mode premix (les leads rouges allumés sur les pistes 1 et 2), soit sur l'ensemble en mode post-mix. Le tout possède donc une efficacité certaine d'autant que ces effets sont de qualité.





AudioTracker apparaît donc comme un programme qui remplit avec zèle son cahier des charges. De nombreux raffinements de détails en font un outil agréable à utiliser et même puissant à divers égards. La contrainte de formatage particulier de zones du disque dur se surmonte après familiarisation, celle de limitation du champs d'édition est compensée par la multiplicité des outils proposés. AudioTraker est certainement le meilleur rapport qualité/prix actuel des solutions 8 pistes numériques complètes sur le marché.

François AUBOUX

LA NORME GEN. MIDI (2)

avec la participation de : Keyboards MAGAZINE

Pour réaliser l'oeuvre musicale de votre vie, vous devrez non seulement choisir les bons sons dans la palette sonore universelle proposée par la norme General MIDI, mais vous aurez aussi besoin de sons de percussions pour créer les rythmes, un complément indispensable.

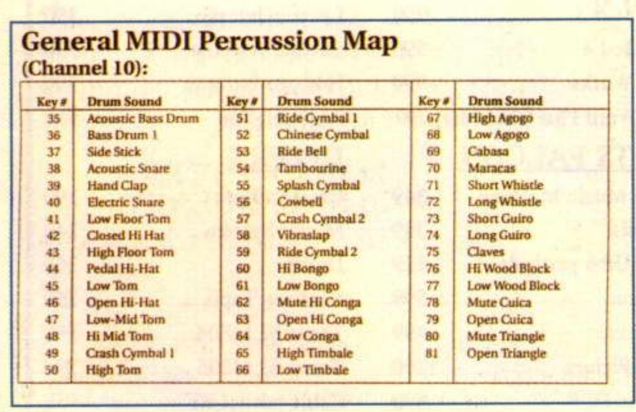
Cet écran montre comment la piste de batterie est disposée dans le séquenceur, toujours sur le canal 10.

Les synthétiseurs actuels, qu'ils soient sous forme de claviers sophistiqués, de pianos numériques ou d'expandeurs (générateur de sons sans le clavier), possèdent pratiquement tous en plus un ensemble de percussions servant à réaliser les rythmes. La norme Général MIDI ici aussi a normalisé l'utilisation de ces différents paramètres.

Les sons de percussions

Si la notion de son sur un synthé ne pose aucun problème – il suffit d'appuyer sur le bouton piano et de jouer sur le clavier pour obtenir un son de piano – la notion de percussion et de rythme est un peu plus difficile à assimiler car elle fait appel celle de multitimbralité.

Les synthés modernes sont capables de jouer plusieurs timbres simultanément, par exemple une trompette et un violon, contrairement aux synthés analogiques des années 70 qui ne pouvaient produire qu'un seul son à la fois. Ceci a été rendu possible grâce aux canaux MIDI qui ont été définis au nombre de 16. Il vous sera donc possible d'affecter un canal MIDI différent à seize timbres sonores qui pourront être joués simultanément à partir d'un séquenceur. Si vous possédez un clavier ayant une fonction de partage (split), vous pouvez par exemple partager le clavier en groupes de trois notes, affecter chaque groupe à un canal MIDI, et ainsi commander 16 timbres différents. L'ensemble des sons de percussion (appelé aussi Drum Kit) fonctionne de cette façon.



General MIDI Percussion Map
(Channel 10):

Key #	Drum Sound	Key #	Drum Sound	Key #	Drum Sound
35	Acoustic Bass Drum	51	Ride Cymbal 1	67	High Agogo
36	Bass Drum 1	52	Chinese Cymbal	68	Low Agogo
37	Side Stick	53	Ride Bell	69	Cabasa
38	Acoustic Snare	54	Tambourine	70	Maracas
39	Hand Clap	55	Splash Cymbal	71	Short Whistle
40	Electric Snare	56	Cowbell	72	Long Whistle
41	Low Floor Tom	57	Crash Cymbal 2	73	Short Guiro
42	Closed Hi Hat	58	Vibraslap	74	Long Guiro
43	High Floor Tom	59	Ride Cymbal 2	75	Claves
44	Pedal Hi-Hat	60	Hi Bongo	76	Hi Wood Block
45	Low Tom	61	Low Bongo	77	Low Wood Block
46	Open Hi-Hat	62	Mute Hi Conga	78	Mute Cuica
47	Low-Mid Tom	63	Open Hi Conga	79	Open Cuica
48	Hi Mid Tom	64	Low Conga	80	Mute Triangle
49	Crash Cymbal 1	65	High Timbale	81	Open Triangle
50	High Tom	66	Low Timbale		

Le classement des sons de percussion General MIDI.

Leur normalisation

Nous avons vu le mois dernier que le General MIDI avait normalisé 128 sons, l'ensemble des sons de percussion et de batterie peut être considéré globalement comme un 129 eme son à la différence que chaque note commandera un timbre différent et qu'ils seront tous affectés au canal MIDI numéro 10.

Pour créer un rythme, chaque son de percussion correspond à une touche du clavier sur le canal 10, il suffira donc de jouer les percussions bien en rythme pour obtenir une magnifique tournerie, c'est à dire quelques mesures de rythmiques que vous enregistrerez sur un séquenceur et que vous pourrez dupliquer à l'infini pour obtenir le rythme final.
Comme pour les 128 sons, ceux de percussions sont organisés de manière établie par le General MIDI afin que d'un synthé à l'autre on puisse retrouver les même sonorités. De plus certains synthés peuvent posséder plusieurs ensembles de sons de batterie, des kits ayant un caractère différent, acoustique, électronique, jazz, rock, etc). Pour l'instant, seul le premier kit a été normalisé et contient 47 instruments allant de la de la grosse caisse acoustique (Bass Drum, note MIDI 35 correspondant au Si du clavier), au triangle (note MIDI 81 correspondant au La 4 du clavier), en passant par caisses claires (note 38), les claquement de mains (note 39), la charleston fermée (42), ouverte (46), les cymbales (49, 51, 52, 55), les toms (47, 48, 50), etc.

Répartition des sons de percussions selon General Midi

Leur répartition sur le clavier

Pour mettre un nom sur chaque sonorité, le plus pratique est de les jouer sur le clavier ou de commander le numéro de note à partir de votre séquenceur et de les écouter attentivement.

Réaliser une séquence

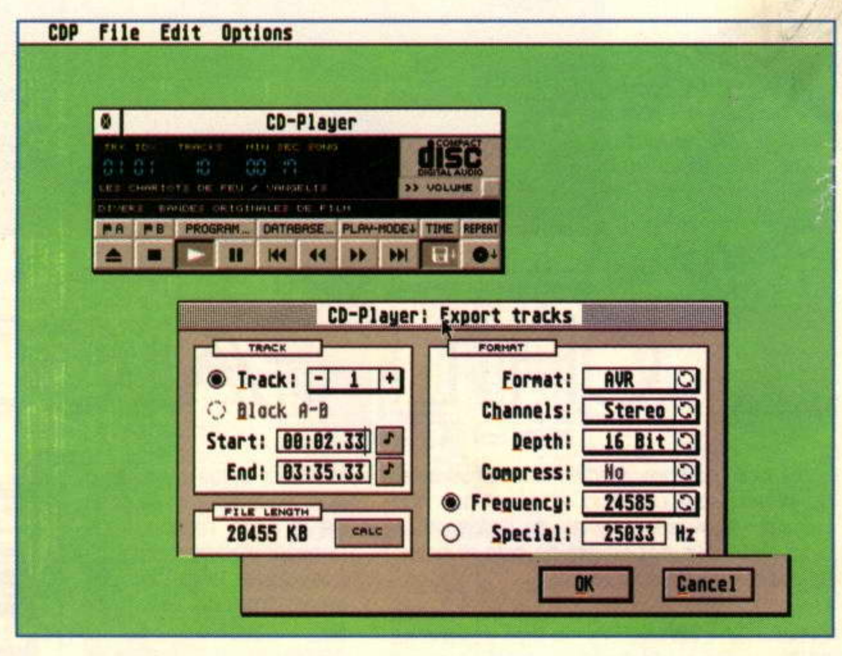
La réalisation d'une séquence commence toujours par la mise en place de la rythmique, car c'est sur elle que vous calerez et enregistrerez ensuite la basse, les accompagnements, le solo et les arrangements. Pour cela, vous choisirez tout d'abord le canal dans votre séquenceur, c'est à dire le 10. La piste de batterie (drum track) peut être enregistrée manuellement, en jouant par exemple quatre mesures directement à partir du clavier si vous êtes musicien, ou en utilisant un écran spécifique (Drum) pour rentrer la rythmique pas à pas à la souris en partant d'une notation publiée dans un ouvrage spécialisé, pour ceux qui ne sont pas des Elton John du temps réel. Vous pouvez aussi partir de modèles, ce qui est souvent la meilleure méthode pour les débutants, en utilisant les séquences toute faites que vous trouverez dans les collections commercialisées, MidiSong de Midi Musique, MidiPlay de Keyboards ou autres.

Alain MANGENOT

TRANSFERT CDROM VIA

Nous vous avons plusieurs fois parlé des interfaces SPDIF et compatibles, qui permettent d'effectuer des enregistrements numériques de vos CD, DAT et autres MINI disc, sur Falcon uniquement bien sur. Mais il existe un autre moyen de transformer les morceaux musicaux issus des CD en fichier sur vos ATARI, en restant en tout numérique. Et ce moyen fonctionne sur TOUT les ATARI équipés d'une interface SCSI. C'est le CDROM SCSI compatible AUDIO, accompagné d'un logiciel adéquat.

Pour l'instant, deux logiciels du domaine public, fonctionnant tout deux avec METADOS, permettent d'exploiter cette possibilité d'enregistrement numérique des CDAUDIO. Le premier s'appelle CDREC, le second CDPLAYER. Dans les deux cas, le principe est le même: le logiciel envoie au lecteur de CDROM des ordres AUDIO, qui lui permettent de récupérer les données lues le disque AUDIO contenu dans le lecteur directement au niveau du SCSI, en restant donc en tout numérique (pas de craquement, ni aucune perte de qualité). Le temps d'enregistrement d'un fichier d'échantillon dépend bien sur de la vitesse du lecteur de disque dur, mais il faut compter environ 2 minutes pour une minute de musique AUDIO.



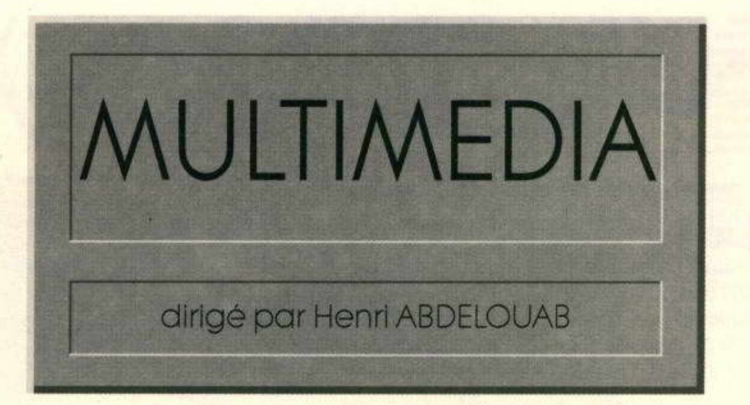
Si les deux logiciels fonctionnent bien, CDPLAYER, réalisé par Alexander Clauss (l'auteur d'OCR) apporte des plus considérables. En plus de permettre l'enregistrement AUDIO, ce logiciel gère une base de vos CD (avec reconnaissance automatique du CD lu). Il offre également des plus au niveau enregistrement numérique, puisqu'il est possible:

- de choisir l'instant de début et de fin d'enregistrement au 100% de seconde prêt, avec possibilité d'écoute audio préalable, pour régler parfaitement la séquence à récupérer. Il est d'ailleurs également possible de marquer par un cliq souris un début et un fin de bloc pendant la lecture d'un disque AUDIO, et d'enregistrer ensuite la séquence correspondant à ce bloc.
- de définir le format de sauvegarde parmi AVR, DVS, WAVE, SND ou AU (il manque l'AIF, mais ce sera sans doute pour une version future) compactés ou non, en mono ou en stéréo, 8 ou 16 bits.
- de régler la fréquence d'échantillonnage du fichier obtenu. Les fréquences de base du Falcon sont proposées, ainsi que 4 fréquences sous multiples des fréquences d'échantillonnage des CD. Mais il est également possible d'entrer votre propre fréquence. Pendant l'enregistrement, le logiciel assure l'échantillonnage des données du disque pour obtenir la fréquence désirée.

Tous ces réglages effectués, CDPLAYER calcule la place prise par le fichier résultant sur votre disque dur (prévoyez des grosses capacités, les fichiers en 16 bits stéréo à 44.1 Khz font 160 Ko par seconde), et effectue l'enregistrement par un simple cliq.

Pour ceux qui travaillent les musiques en numérique et qui disposent d'un CDROM compatible avec toutes les commandes audio (attention, certains lecteurs de disent compatibles audio alors qu'ils ne permettent pas certaines possibilités, comme l'enregistrement SCSI justement), CDPLAYER constituera vite un complément indispensable à leur logiciel numérique habituel, que ce soit CUBASE AUDIO, STUDIO SON ou tout autre, et ce d'autant plus qu'il s'agit d'un FREEWARE et qu'il est donc totalement gratuit.

Marc ABRAMSON



RAINBOW 2 MULTIMEDIA

Il est enfin là RAINBOW MULTIMEDIA.

Ca marche au poil et il y a même un jeu de type démineur en prime. On s'amuse commes des fous avec, mais les auteurs nous ont défendu de le tester avant que la version française ne soit terminée. Ceci dit vu la taille de la doc, cela devrait certainement être fait lors de la parution de ce magazine.



CHILI FALCON

Si bon nombre d'entre vous s'intéressent de près ou de loin à la vidéo et aux nombreuses applications liées à l'informatique, alors CHILI vous surprendra de part ss possibilités et ses performances.

CHILI For Ever...

Bon nombre d'entre vous ont déjà entendu parler de cette carte vidéo depuis de nombreuses années. En fait, CHILI existe sur Atari depuis 1988 et de machine en machine, elle a suivi la gamme allant du Méga STF jusqu'au FALCON 030 et maintenant C-LAB FALCON MKII. En effet, CHILI semble être le seul et unique périphérique ayant évolué avec la machine! Qui dit mieux ?..

CONCEPT...

La carte Chili est une interface de traitement du signal vidéo permettant les possibilités suivantes:

Digitalisation temps réel et plein écran d'une image complète (double trame), Overscan plein écran, Genlock vidéo, Incrustation, Titrage, Palette graphique, Effets temps réel (volets, faders, rouleaux, mosaïque, etc...), Gestion de librairies d'images, Zoom temps réel, etc...

Tout ceci grâce aux circuits embarqués à son bord dont des microprocesseurs ITT, un DSP vidéo, de la RAM Vidéo Haute vitesse à double accès. bref, la carte CHILI représente à elle seule un micro-ordinateur spécialisé dans le traitement de la vidéo. L'Atari n'est utilisé que pour les commandes de la carte, l'échange de données stockées sur le disque dur et la gestion des programmes lancés à partir de l'ordinateur. CHILI a besoin de deux écrans: le premier, monochrome sert aux programmes de gestion, en l'occurrence celui du FALCON. Le deuxième, l'écran vidéo raccordé à CHILI sert à l'affichage de la vidéo. Ceci permet tout simplement de préparer son travail sur l'écran du FALCON et d'avoir le résultat en permanence sur l'écran Vidéo de CHILI; a tel point qu'en cas de reset du FALCON, CHILI continue à exécuter le dernier ordre envoyé par l'ordinateur.

TEMPS REEL

Si beaucoup d'entre vous se posent la question sur le terme de temps réel, entendez par là le fait que la digitalisation d'une image est instantanée du fait que toute image transitant par CHILI passe par la RAM de la carte. Ceci permet d'appliquer des effets multiples, comme le zoom, l'affichage de centaines de fenêtres avec l'image en direct reproduite sur celles-ci, ainsi que divers effets d'étirement, compression et transformation de l'image. Le DSP incorporé dans CHILI renforce alors les temps de traitement, si bien que la transformation d'une image se fait en quelques millisecondes. Le résultat peut être à tout moment enregistré sur magnétoscope, afin de mémoriser vos plus belles productions.

PALETTE GRAPHIQUE

Chili est fourni avec de nombreux logiciels dont un programme servant de palette graphique dénommé "CHILI PAINT". Ce programme permet d'utiliser le mode genlock, la digitalisation, l'incrustation et le titrage (voir illustration). Outre ces fonctions, Tous les outils de dessin de base y sont présents: pinceaux, brosses, gommes, remplissage, courbes de béziers, surfaces, textes ... Cette interface de travail permet de sélectionner un outil, puis d'un clic droit de la souris de passer sur l'écran vidéo pour dessiner. Simple et très efficace. Une des fonctions importantes est la gestion séparée de la luminance et de la chrominance qui sont totalement paramétrables. De ce fait, suivant le dosage, on pourra recolorier une partie de l'image par recouvrement de la chrominance, sans effacer l'image de base. Autre avantage: la possibilité de placer par superposition une autre image avec effet de transparence. Parmi les autres fonctions, les réglages des formats de brosse et de l'intensité du spray directement accessibles facilitent le travail. L'album fait partie également de la convivialité de "Chili Paint": les images qui y sont sauvegardées sont représentées par des timbres postes, ce qui permet lors de la consultation de l'album de charger les images que vous désirez sans vous soucier du nom attribué lors de la sauvegarde; un simple coup d'oeil et l'image s'affiche sur l'écran vidéo.

FORMATS D'IMAGES

Chili possède ses propres formats, depuis sa création; ainsi une image plein ECRAN ne prendra que quelques centaines de Ko en mode compressé. La résolution des images est de 512x512, ce

qui peut paraître disparate, mais pour un format vidéo plein écran (format TV), l'image occupe tout l'écran sinon plus. Chili travaille en 65000 couleurs, ce qui est largement suffisant pour la vidéo traditionnelle. Outre le format HTP ou CHL propres à CHILI, il est tout à fait possible de sauvegarder les images au format TIF, via le programme PARC, qui est un gestionnaire d'images propres à CHILI. A l'inverse, il est tout à fait possible d'afficher une image TIF sur l'écran vidéo. Cela fonctionne dans les deux sens avec une qualité surprenante quand on visualise une image au format TIF sur le moniteur ou TV. Quoi de plus simple que de créer un logo en 3D, pour ensuite l'afficher sur CHILI. Les possibilités sont laissées à l'imagination des créateurs: à consommer à discrétion...

Cannon FP510 · Fader Master · Montage · Paddle · Visualisation · Chili-paint · Scan Panasonic · Magnétoscope · Retouche Pro · Tablette graphique · Export .TIF

Liasons Chili-Paint. fig.5

OUTILS AVANCES

Parmi la multitude d'outils disponibles sur 'ChiliPaint', la création de dégradés devient enfantine: choix de la couleur de départ, couleur d'arrivée, on choisit une forme et c'est instantané. Autre point remarquable: la déformation des images en temps réel: on clique sur l'image que l'on désire agrandir ou rétrécir et d'un coup de souris vous réglez en direct la taille la mieux adaptée à votre image tout en visualisant son aspect sur l'écran vidéo. Une déformation de l'image en forme d'ellipse: un clic de souris puis on admire le résultat sur l'écran.

Exemple: Pour créer un logo incrusté sur votre bande vidéo qui défile dans chili, il suffit de numériser une image, de faire la découpe de la partie qui vous intéresse, puis de mettre à l'échelle votre logo pour enfin passer en mode genlock et positionner votre image en surimpression alors qu'en dessous vous êtes en direct. Temps moyen pour cela: moins de 1 minute en moyenne. Sympa, non?

TITRAGE.

Chili gère les fontes GEM en incluant l'antialiasing et la projection d'ombres gérées par l'offset. ChiliPaint effectue le titrage en tant que gestion de page: on choisit un texte, on le place à l'écran, on choisit la couleur et les effets, puis on sauvegarde autant de pages 'texte' que nécessaires. Lors de l'utilisation des effets, il suffira de rappeler les pages les unes après les autres tout en choisissant le sens d'apparition à l'écran. L'opérateur peut alors gérer des centaines de pages qu'il pourra déclencher à tout moment en direct, car CHILI permet bien évidemment de travailler en LIVE, c'est à dire sans filet devant des milliers de spectateurs, si vous le désirez.

Desk Fichier Objets Options Copie Externe · Clipboard · Base/Données · Active Clipboard: Découpe de surfaces copiées directement dans le clipboard · Largeur · Hauteur · Charge clip · Efface clip · Efface Clipboard total · Charge · Sauve · Importe · Exporte · Efface · Ok

fig.4

Outre la possibilité de Titrage avec ChiliPaint, d'autres programmes plus pointus sont livrés avec CHILI permettant le défilement des textes avec des effets type 'génériques de film', ou bande annonce en bas de l'écran.

OUTILS

Pour les bidouilleurs de la vidéo, CHILI est accompagné d'un nombre impressionnant d'outils tels les effets vidéo. Constitués de programmes autonomes, chaque effet peut être lancé en direct à tout moment; une vingtaine d'effets sont livrés avec la carte, allant du rouleau ou l'image en direct roule sur elle même en passant par l'effet panoramique ou l'image tout en tournant sur elle même disparaît au fond de votre écran. D'autres effets nommés 'volets' permettent d'étirer une image dans de multiples sens laissant ainsi place à une autre image. Egalement fourni, 'Snapper' qui gère le chaînage des effets ainsi que l'automatisation des transitions entre images fixes et image ne direct. Outre ces programmes, de nombreux utilitaires sont fournis: Générateur de paysages en fractales avec ou sans incrustation vidéo, sources permettant la réalisation de nouveaux effets, etc...

fig.3

CONNECTIQUE et FORMATS VIDEO

CHILI se connecte sur FALCON 030 ou CLAB MKII, via le port d'extension BUS. Vu la taille de la carte, proche du format A4, il est hors de question de place celle-ci à l'intérieur de la machine; la seule solution consiste à placer CHILI dans un TOWER ainsi que votre FALCON. Ceci permettra également d'alimenter la carte sur l'alimentation du Tower, car n'oublions pas que les circuits vidéo en général sont très gourmands en courant électrique; La pauvre alimentation du FALCON n'est pas assez puissante pour supporter CHILI. Au point de vues connections, CHILI dispose en standard d'une entrée composite au format PAL ainsi qu'une deuxième entrée RVB professionnelle réservée aux appareils haut de gamme possédant des sorties RVB ainsi que des entrées Synchro H et V. En option CHILI possède une entrée au format Y-C (S-VHS), ce qui permet d'accroître la qualité de la numérisation.

En sortie, CHILI dispose d'un connecteur RVB, permettant la connexion directe sur la péritel d'un téléviseur ou un quelconque moniteur vidéo ayant une prise SCART. Les professionnels cette sortie car l'insertion dans une régie vidéo se fera sans problèmes. Pour enregistrer le signal, il suffira simplement d'y adjoindre un codeur RVB/PAL, SECAM ou Y-C.

Signalons que la version FALCON 030 ne fonctionne qu'avec une machine équipée d'un maximum de 4 Mo, structure des adresses mémoire du FALCON oblige, ce qui interdit pour l'instant l'utilisation de CHILI avec un FALCON 030 équipé de 14 Mo.

fig.7

L'AVENIR.

A peine disponible dans sa version FALCON et C-LAB FALCON MK II, 'LEXICOR FRANCE' qui assure la fabrication et distribution nationale et internationale (PAL et NTSC), travaille d'ores et déjà sur de nouveaux programmes utilisant le DSP, tel 'L'INFOGRAPHE' dont la sortie est annoncée prochainement. Côté national, la société 'PARX' s'est également penchée sur CHILI et prépare d'ores et déjà une compatibilité de D2M avec CHILI. Côté Anglais: Il n'est pas exclu que 'TITAN Design', les éditeurs d'APEX adaptent la prochaine version de leur logiciel en incluant la gestion de CHILI. D'ailleurs les sources sont fournies sur simple demande pour les développeurs intéressés; affaire à suivre...

ALORS?

CHILI Falcon prend désormais la place d'honneur sur FALCON, ou ses petits confrères n'ont qu'à bien se tenir. Proposée aux environs des 5700 Frs, CHILI se place parmi les interfaces les plus chères en son genre mais dont le prix est largement justifié par ses nombreuses possibilités. Laissez place à la créativité dans le fantastique monde de la vidéo. Un simple FALCON, un caméscope et une TV suffisent pour vous lancer dans la production vidéo. En attendant, n'avez-vous jamais eu envie de passer aux commandes d'une régie vidéo sur votre FALCON 030? Moi, si et pour cause...

Jean François VANNIER

CHILI FALCON
Editeur: LEXICOR FRANCE
Tél: (1) 60 23 85 88) Fax: (1) 60 23 81 96

LES PLUS: Possibilités/nombreux programmes, Effets surprenants en temps réel, Ergonomie de l'interface d'utilisation
LES MOINS: Docs en Anglais/Allemand/Français, 4 Mo sur FALCON 030 Maximum, Nécessité de mise en Tower du FALCON

REALISEZ VOTRE INTERFACE VIDEO (FIN)

REALISATION D'UN DIGITALISEUR VIDEO évolutif Module 3/3: Mémoire vidéo 210x128 octets

Ce dernier module associé aux deux circuits présentés précédemment, permet de mémoriser les images numériques afin de les transférer sur l'Atari par le port cartouche. La mémorisation des images est effectuée au rythme ou elles sont délivrées par la caméra (50 trames par seconde), mais la capacité mémoire ne permet de ne sauvegarder qu'une seule trame à la fois (comme la plupart des digitaliseurs). Chaque nouvelle image écrase donc la précédente dans la mémoire.

ANALYSE FONCTIONNELLE DU MONTAGE

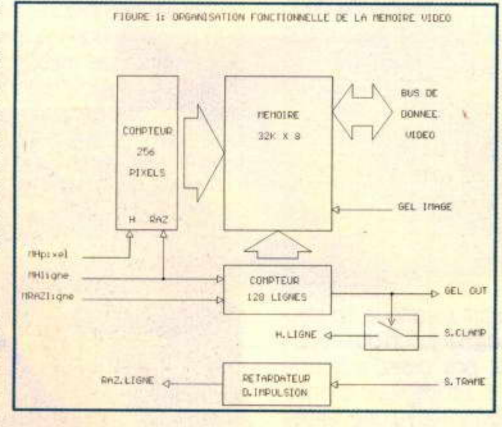
Le schéma de la figure 1 présente les fonctions assurées par notre dernier module :

* Au début de chaque trame vidéo, le signal 'MRAZligne' issu de l'information de synchronisation trame provoque l'initialisation du compteur de lignes, afin de pointer l'adresse de base de la mémoire vidéo.

* La mémoire utilisée est d'une capacité totale de 32K-octets (256x128 octets).

* Un compteur de pixels assure l'incrémentation des adresses à chaque impulsion de l'horloge pixel (MHpixel).

* Un compteur de lignes assure l'incrémentation des lignes par pas de 256 pixels. Le signal externe (MHligne) qui pilote le compteur de lignes assure également la réinitialisation du compteur de pixels (signal RAZ).



Avec ce protocole, l'image vidéo sera rangée en mémoire selon la même organisation que sur un écran vidéo d'ordinateur, la base de l'image correspondant au coin supérieur gauche, l'axe des 'X' étant balayé par le compteur des pixels et l'axe des 'Y' par le compteur des lignes. Au maximum, une image pourrait donc faire 256 pixels par 128 lignes, si on ne se soucie pas du respect des proportions de l'image d'origine.

* Le compteur de ligne possède une sortie (GEL out) qui déconnecte automatiquement le signal d'horloge ligne en fin de comptage : cette précaution est indispensable car une trame vidéo possède plus de lignes que la mémoire ne peut en sauvegarder. De cette façon, les dernières lignes (de bordure, donc les moins utiles) ne pourront pas écraser le contenu de la mémoire vidéo qui correspond à la partie centrale de l'image. Ce même signal permet d'informer l'Atari qu'une nouvelle image est mémorisée, donc prête à être transférée vers l'ordinateur.

* Un retardateur d'impulsion génère le signal de remise à zéro du compteur de lignes à partir de la synchronisation trame. À chaque nouvelle image, ce dispositif assure le maintient à zéro du compteur ligne pendant une durée réglable manuellement, et permet ainsi d'obtenir le centrage de l'image dans la mémoire vidéo en omettant quelques-unes des premières lignes de l'image.

LE SCHEMA STRUCTUREL DU MONTAGE (figure 2)

Il reste peu de choses à en dire : IC1 est la mémoire, IC2 les compteur de pixel (issu d'une technologie rapide qui tourne ici entre 3,75 et 4MHz) et IC3 le compteur de lignes. Sur les 8 bits de données disponibles, seuls 6 seront à cabler. IC4 contient quatre portes logiques mises à profit pour réaliser le dispositif de blocage de l'horloge ligne et le retardateur d'impulsions (c'est la cellule qui est en bas à droite sur le schéma).

FIGURE 2: MEMOIRE VIDEO 256 x 128 PIXELS SUR 64 NIVEAUX DE GRIS

Une entrée notée 'GEL_in', à droite du schéma, assure le basculement de la mémoire en mode 'lecture' si elle est portée au niveau logique haut (+5V). Ce cas se présentera lorsque l'Atari assurera le transfert du contenu de la mémoire vers sa mémoire personnelle, ou si une image mémorisée dans IC1 est affichée sur le moniteur de contrôle. Cette dernière opération, qui s'appelle 'Gel d'image', permet de vérifier avant le transfert que l'image mémorisée est conforme au résultat attendu (cadrage correct du sujet, mise au point, qualité de l'éclairage,...). C'est donc l'ordinateur qui commande directement cette fonction.

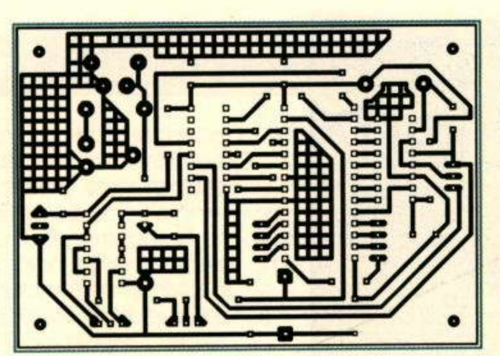
REALISATION DU MODULE DE NUMERISATION

Le tracé des pistes du circuit imprimé (qui fait 10cm x 7cm comme les précédents) est proposé en figure 3, et l'implantation des composants en figure 4. Au moment du montage des composants, utilisez des supports de circuits intégrés pour IC1 à IC4 afin d'éviter de les détruire pendant l'opération de soudage et pour faciliter leur remplacement dans le cas d'une maintenance ultérieure. Avant de cabler quoi que ce soit, implantez les straps qui ont permis d'éviter de réaliser un circuit imprimé en double face (13 au total). On pourra utiliser les pattes des résistances, diodes et condensateurs pour en faire des straps. Cabler ensuite dans l'ordre les résistances (avec RV1), les condensateurs, les supports de circuits, la diode, puis les bornes d'entrée/sortie. Les passages des bornes et de RV1 doivent être percés à 1mm, et tous les autres trous seront au diamètre 0,8mm. Le seul composant polarisé est la diode D1 : le trait sur le plan d'implantation correspond évidemment au même repère sur le composant.

TESTS DE FONCTIONNEMENT

PRELIMINAIRES (sans liaison avec l'ordinateur)

Les premières vérifications de la carte se



font avec aucun circuit intégré monté sur le module. Reliez l'alimentation +5V et Masse (connecteur J5) au module d'interface décrit dans un précédent numéro de ST-MAG, puis (sous tension) vérifiez avec un multimètre que la tension +5V est présente sur la broche 28 d'IC1, la broche 16 d'IC2 et IC3, et la broche 14 d'IC4. On peut alors couper l'alimentation et cabler les autres liaisons situées entre la carte mémoire et la carte d'interface (toutes les liaisons qui portent le même nom son à relier ensemble sur les différentes cartes du digitaliseur vidéo). En particulier :

* le bus de données D0 à D5 (bornier J1 et J2) doit être relié à celui du CA3306 (J3+J4) et à celui de la carte interface (J2+J3). Les trois bus sont donc placés en parallèle.
* Les signaux 'RAZ ligne' et 'Hligne' (J3) sont reliés aux broches du même nom sur l'interface (J5).
* La broche 'GEL out' (J3) sera reliée à la broche 'Détection fin de trame' du connecteur J4' sur le module d'interface.
* Les broches MHligne, MHpix et MRAZligne (J4) sont à relier sur les broches du même nom de la carte d'interfaçage avec l'Atari (J6).
* L'entrée de validation Lecture/écriture 'GEL IN' (J6) doit être relié à la broche 'activation GEL' sur les deux autres cartes (CA3306 (J5) et carte interface (J4')).
* Enfin, les signaux 'ST' et 'SClamp' du bornier J6 sont à relier sur la carte de numérisation (celle qui est dotée du CA3306).

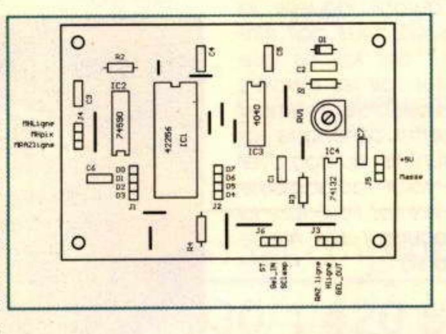
On suppose que les liaisons entre nos deux premières cartes ont déjà été effectuées (alimentations +5V, +12V, masse et 'SL'. 'Hpix', du module de numérisation, doit être relié avec 'Hpixel' du module d'interface), ainsi que les tests de fonctionnement du digitaliseur et de la liaison péritel. Implantez alors les composants actifs IC1 à IC4, branchez le cordon péritel entre un moniteur Atari couleur (ou tout téléviseur doté d'une prise péritel) et le module d'interface. Relier l'entrée vidéo (cinch) à une source vidéo. Le montage est alors prêt à fonctionner à 100% : brancher le bloc d'alimentation secteur sur la carte d'interface et visualiser le signal vidéo sur le moniteur. Une résistance de rappel située sur la carte de mémorisation assure le maintien du mode 'écriture' lorsque la liaison entre le digitaliseur et le port cartouche n'est pas cablée. Il n'est donc pas nécessaire de relier la broche d'activation GEL à la masse comme je vous l'avais proposé le mois dernier.

Cette expérimentation permet de vérifier que l'image vidéo apparait correctement sur le moniteur, sans qu'une perturbation soit induite par la présence de la mémoire vidéo. Il va être temps de relier le digitaliseur à l'ordinateur.

MISE EN FONCTION DEFINITIVE DU DIGITALISEUR

On suppose que vous possédez le module d'interface universel décrit dans ST-MAG n°85 et n°86. Cette carte est à enficher dans le port cartouche (ordinateur éteint!). Le cable en nappe qui l'accompagne doit être connecté au module d'interface du digitaliseur. La caméra est reliée à l'embase Cinch et le moniteur de contrôle au cordon péritel: on peut donc commencer notre première acquisition.

Allumez l'Atari, lancez le programme 'VIDEO_01.PRG', situé dans le dossier 'VIDEO', et cliquez avec la souris sur le bouton 'GEL'. L'image présente sur le moniteur doit être figée, car la mémoire vidéo du digitaliseur est passée en lecture et la caméra ne nous sert plus que pour envoyer des impulsions de synchronisation au moniteur. Le bouton 'GEL' est une bascule: une impulsion provoque un GEL d'image, une autre le retour à l'état normal et ainsi de suite. Si vous observez une image figée de bonne qualité en mode 'GEL', c'est bon signel. Le centrage vertical de l'image figée est ajustable par l'unique potentiomètre situé sur la carte mémoire: à vous de l'effectuer une fois pour toute!



Si vous ne possédez qu'un seul moniteur, pas de problème: j'ai prévu une possibilité de passer du mode normal au mode GEL en cliquant sur le bouton droit de la souris, quelle que soit sa position à l'écran. La marche à suivre est la suivante: branchez votre moniteur sur l'Atari, lancez le programme, puis branchez le moniteur sur le digitaliseur: l'image affichée doit passer en GEL puis en mode normal à chaque clic sur le bouton gauche de la souris. En mode GEL, les rectangles formés par chaque pixel sont nettement visibles.

Si la fonction gel est opérationnelle, votre digitaliseur est prêt à fonctionner à 100%. Le moniteur de contrôle n'est pas indispensable pour l'acquisition des images, qui peuvent être contrôlées directement sur l'écran de l'Atari. Le programme possède quatre boutons destinés à l'acquisition: gris, pour l'acquisition monochrome, et Rouge, Vert, Bleu pour l'acquisition des trois composantes d'une image couleur (en trois passes, avec des filtres). La sauvegarde des fichiers graphiques est assurée en TGA / 24 bits (à cause de la possibilité d'acquisition en 262000 couleurs). La place me manque, et nous reviendrons sur ce programme à notre prochain rendez-vous. le répertoire 'VIDEO' de la disquette du mois contient également un programme de visualisation en 4000 couleurs sur STF ou 30000 couleurs sur STE (24_bits.tos, de Mathias AGOPIAN, vous permettant d'obtenir un aperçu assez réaliste de vos acquisitions, après sauvegarde en TGA. Sans cet utilitaire exeptionnel, le digitaliseur n'aurait pas sa place sur un STF ne possédant que les trois résolutions graphiques de base.

DERNIERE MINUTE...

Je vous avais indiqué lors d'un précédent article que les circuits imprimés percés (ou le kit complet circuits + composants) étaient disponibles auprés de Chelles électroniques 77 (tél: 64 26 38 07). Signalons que le prix du kit vient d'être fixé par le distributeur à une valeur particulièrement basse: .....490F! ...et tout y est: les circuits imprimés, les composants, les connecteurs (sauf l'interface universelle, et les programmes, bien sûr: la disquette du mois se charge de vous approvisionner de ce coté là). 490F, ce n'est même pas le prix de revient de mon prototype, alors que j'ai dû assurer moi-même la fabrication des circuits imprimés. Je souhaite un bon courage à ceux qui se sont lancés dans cette aventure, et à bientôt!!

Bernard DALSTEIN

Nomenclature des composants:

Résistances:
R1: 1K R2: 2,2K R3: 3,9K R4: 2,2K RV1: 2,2K (petit modèle, horizontal)
Composants actifs:
IC1: RAM 32Kx8 IC2: 74HC590 IC3: 74HCT4040 IC4: 74HCT132 D1: 1N4148
Supports de circuits:
1x 28 broches 2x 16 broches 1 x 14 broches
Condensateurs:
C1: 680nF C2: 15nF C3: 100pF C4, C5: 220nF C6, C7: 220nF
Epoxy simple face:
70 x 100mm 20 picots en barrettes
Fil à strap:
40cm
Soudure
60/100

communication

dirigé par François PLANQUE

carnet de routage (5)

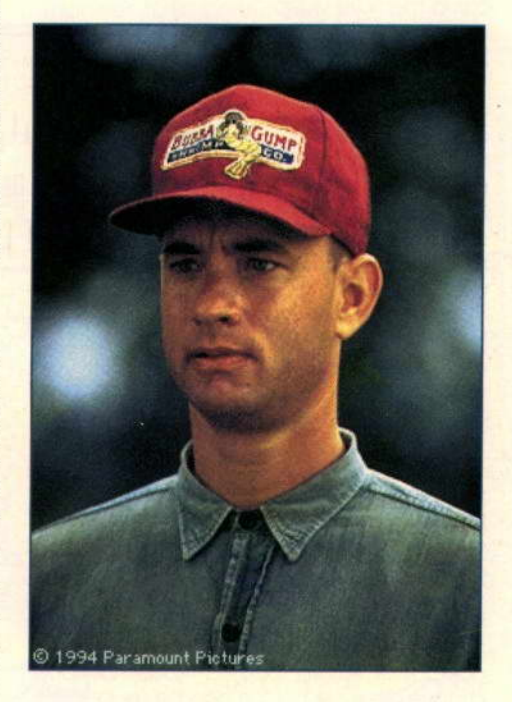
Cinéma On-Line

Comme tous les ans, les premiers mois de l'année ne sont pas très riches en films de qualité. Je dirais même que c'est l'époque de l'année durant laquelle la fréquentation des salles obscures doit être au plus bas. C'est pour ces raisons que j'hésite aujourd'hui à aller voir les derniers films à l'affiche... que valent-ils vraiment ces films? Auront-ils un effet bénéfique sur mon Karma ou ne feront-ils qu'aggraver la dégénérescence de mon métabolisme cyberpunk en manque d'info? Peut-être la communauté On-Line pourra-t-elle me le dire? (Pfff, quelle question!?)

INTERNET

Premier réflexe d'accro: je compulse ma collection de Post-It d'adresses ftp à la recherche de l'archive idéale avec toutes les infos sur tous les films... sans succès. Hum... dommage! Je sens que les choses vont être plus difficiles que prévu. Dommage également, parce que c'est mauvais pour la tension de chercher trop longtemps!

Je finis tout de même par dénicher l'adresse ftp d'une boutique mystique apparemment située en Australie: audrey.levels.unisa.edu.au. Quelques dizaines de milliers de kilomètres d'autoroute de l'information plus loin, je m'aperçois malheureusement que j'ai eu tort de me réjouir trop vite - ce qui, là aussi, est mauvais pour la tension! Si on peut effectivement y trouver tout ce qu'on veut dans cette boutique, il faut au préalable se convaincre que tout ce qu'on veut, c'est des infos sur " Twin Peaks " - la série télé (dossier /twinpeaks). Oh bien sûr, ça a l'air de faire plaisir aux inconditionnels; et apparemment il y en a. Je dis ça au vu des nombreuses contributions qu'ils ont apporté au site. J'en profite pour récupérer quelques un des fichiers disponibles à l'intention de mon voisin. C'est un véritable fan de Twin Peaks - et de tout ce qui passe à la télé d'ailleurs - il n'y a qu'à écouter les murs pour s'en rendre compte! Bref, je lui ramène donc des images GIF et JPEG, des



© 1994 Paramount Pictures

sons, et des répliques célèbres. Un fouillant un peu dans les cartons, je trouve une pièce de collection qui m'a l'air assez intéressante: un midi-file du thème de la série. C'est sûr, il faudra que mon voisin s'achète un expander pour l'écouter, mais quand même, qu'est-ce que c'est bien! C'est combien le midi-file? Ah c'est gratuit? Bon alors je prends :)

Ceci dit, pour des avis et des critiques constructives sur les films du moment, je ne suis manifestement pas au bon endroit. Bien que ma tension continue de monter, je ne désespère pas. Il y a toujours un café ou un bar pas loin, avec une foule de gens prêts à donner leur avis... il suffit de traverser la rue et de pousser la porte des newsgroups.

Premier groupe de discussion à ne pas rater: alt.cult-movies. Vous vous demandiez depuis toujours pourquoi le Big Boss s'est fait avoir comme un débutant en traversant la rue avec son sac de courses dans " Pulp Fiction "? La réponse, elle est-là! Par contre, vous vous demandez ce qu'il y a de bien à voir cette semaine: vous n'avez rien a faire ici! ...malheureusement, c'est mon cas... je m'éclipse donc le plus discrètement possible.

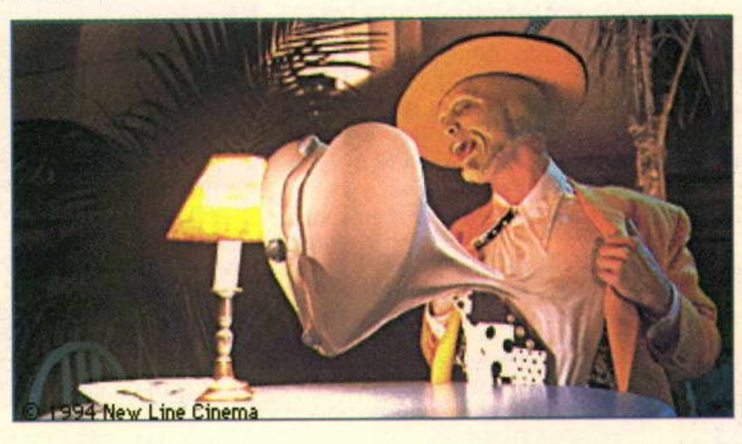
En allant de table en table, je finis par tomber sur les groupes rec.arts.movies et rec.arts.sf.movies. Ils sont plutôt orientés sur le côté artistique des oeuvres cinématographiques mais bon... c'est un début de piste dirais-je. Le deuxième des deux est franchement pointilleux puisqu'il s'intéresse au réalisme des films de science fiction et se pose des questions telles que sommes nous tous des répliquants sans le savoir? (à la " Blade Runner "), les " Body Snatchers " sont-ils parmi nous? (avec un arrière goût de David Vincent dans l'air) Toute l'histoire de " Total Recall " n'est-elle qu'un rêve comme veut le faire croire l'envoyé spécial dans la chambre d'hôtel sur Mars? et nos souvenirs personnels sont-ils authentiques? ...ce qui permet bien sûr de repartir sur " Blade Runner " et on n'en finit plus. Au bout d'une heure, j'en ressors avec une tête au bord de l'explosion (comme dans " Total Recall " - Stooooop) et ma tension atteint un seuil critique lorsque je réalise que jusque là, je n'ai pas vraiment fait avancer le schmilblick!

COMPUSERVE

Ne sachant toujours pas quoi aller voir ce soir, mon état de santé s'aggravant à vue d'oeil et le spectre de Foucault s'avançant

dangereusement sur moi, je me prends de panique, je coupe ma connexion avec Internet - un peu comme on débranche une personne qui se trouve en comma dépassé - et je me dis qu'il faut que je trouve autre chose - ce qui, au passage, me rassure puisque si je pense, je ne suis pas encore en comma dépassé. OK, à ce stade ce n'est peut être plus très prudent, mais je vais quand même essayer de trouver autre chose. Essayons sur CompuServe, par exemple...

Sitôt dit, sitôt fait et je m'empresse de taper GO EBERT pour accéder à la mythique " Roger Ebert's Movie Review ". Ah oui? Et pourquoi ferais-je confiance à ce Roger Ebert? Hum? En fait, je m'aperçois rapidement qu'il n'est autre que l'un des quatre critiques sélectionnés pour réaliser le célèbre CD-ROM " Microsoft Cinémania " (PC seulement, malheureusement). C'est dire s'il est connu ce type! En fait, il doit surtout être connu outre-Atlantique... mais ça ne veut rien dire, la preuve: parmi les choix proposés sur CompuServe, figure son classement des 10 meilleurs films de l'année 1994. " Bleu ", " Blanc " et " Rouge " y arrivent en deuxième position. Je soupçonne qu'on peut donc lui faire confiance et qu'il ne va pas uniquement me recommander Schwarzenneger et Stallone!



© 1994 New Line Cinema

Je me lance donc prudemment dans les sous-menus, et là, je dois avouer que j'y trouve mon bonheur. Non seulement, ma tension est en train de baisser pour rejoindre un niveau... disons acceptable, mais en plus il y a des critiques de tous les films du moment et même ceux des années précédentes. Encore plus fort: comme chaque film est noté avec un certain nombre d'étoiles, il y a un classement et je peux donc choisir en toute tranquillité le meilleur film possible pour ce soir... Ah non, pas de bol, il n'est pas encore sorti en France celui-là, le deuxième non plus d'ailleurs... Qu'à cela ne tienne, je " feuillette " un peu et je finis par trouver ce qui m'intéresse... enfin! Ouf. Excusez-moi un instant, le temps de reprendre ma respiration...

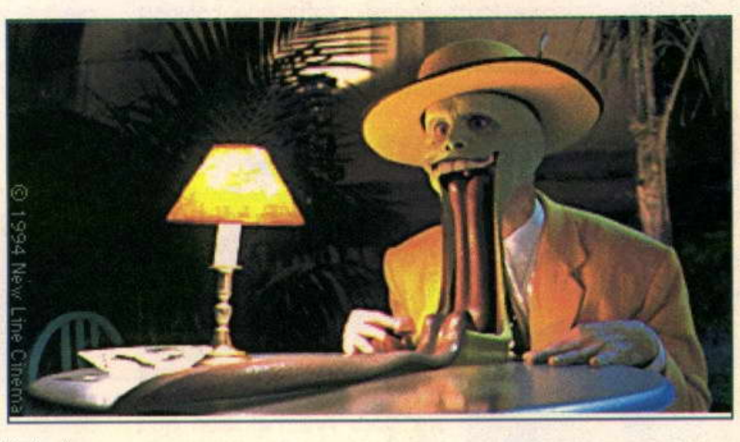
Bon, ça va mieux. Et si ça ne me suffisait pas, j'aurais même droit à des interviews des acteurs. Que demander de plus? Que Roger Ebert ait les mêmes goûts que moi? Et puis quoi encore!?

Allons voir ce qu'il y a d'autre... GO FLICKS me mène droit à l'" Hollywood Online Forum ". Ce forum rejoint un peu l'esprit des news-groups Internet évoqués plus haut... mais en plus, il y a des images (GIF) à télécharger... les images de " The Mask " et " Forrest Gump " qui illustrent cet article viennent de là.

Quoi d'autre? Je pourrais aussi tenter d'essayer GO PREMIERE mais j'estime avoir vécu assez d'émotions fortes aujourd'hui et je décide donc de garder cette aventure pour une prochaine fois...

MINITEL

En effet, maintenant que j'ai une idée de ce que je pourrais aller voir, je ne sais pas où ça passe... et je crois que dans ces cas là, rien ne vaut une petite ballade sur ce bon vieux Minitel. En effet, des 3615 qui vous disent quel



© 1994 New Line Cinema

film passe où, il y en a très précisément 124. Et avec MGS, je peux même choisir ceux qui s'appliquent plus particulièrement à mon département! Le pire, c'est qu'il y a même les critiques des films que j'ai désespérément cherché sur Internet un peu plus tôt... et là elles sont en français! Je me dis que j'aurais peut être dû commencer par là finalement... mais je n'oublie pas que ces services coûtent souvent 2,19 F/mn (parfois 1,27 mais c'est plus rare!)

Réflexion faite, le Minitel c'est bien, mais c'est cher. Certes, mais l'accès à CompuServe et Internet ce n'est généralement pas gratuit non plus! En fait, l'idéal serait peut-être que les cinémas aient leur propre serveur RTC et donc gratuit (un exemple trop rare: (1) 34.89.29.45 code BECKER - c'est sur Atari).

Tiens à propos de serveur RTC. J'en connais un répondant au doux nom de Gravity 95 (c'est aussi sur Atari) et je m'y connecte en appelant le (1) 34.64.22.99. Son objectif est de promouvoir des soirées organisées par des particuliers. On y trouve tous les détails (thème, adresse, PAF) et il est possible de réserver ses entrées - tout ça pour le prix d'une simple communication téléphonique. Malheureusement, j'ai beau chercher, il n'y a visiblement rien d'organisé pour ce soir... c'est pas grave, de toute façon j'avais prévu d'aller au cinéma!

EPILOGUE

Il est huit heures moins cinq et je suis en train de relire mes critiques de Roger Ebert et de chercher où ça passe sur le Minitel. De grosses gouttes de sueur coulent sur mon front. Vais-je arriver à me décider avant le début de la séance? Angoisse...

Tout à coup on sonne à la porte! J'ai à peine le temps de me retourner que déjà quelqu'un arrive sur moi à grand pas. Une voix (qui s'avérera être celle de ma bien-aimée) me lance " Tiens t'as vu c'qu'ils passent? Dépêche toi de prendre ton blouson, sinon on va rater le début! " ...et elle me tends " l'Officiel des Spectacles "! Ah si j'avais su!

Après tout, c'est aussi bien comme ça... mais un doute surgit dans mon esprit: n'aurais-je pas fini par donner aux " autoroutes de l'information " beaucoup plus d'importance qu'elles n'en ont? A-t-elle eu besoin de ça, elle, pour savoir ce qu'elle voulait voir? Hum... je préfère me convaincre qu'il s'agit là d'une cyber-overdose virtuellement passagère et qu'il ne me faudra pas longtemps pour retrouver la foi! Mais quand même: j'aurais appris que question cinéma, les réseaux sont plus adaptés pour échanger des points de vue après-coup que pour choisir son programme. " Au fait, on va voir quoi là? "

François PLANQUE

LITTERATURE INTERNET

L'Officiel d'Internet

Olivier Andrieu
Eyrolles, 1995, 256 pages, 98 F



S'il vous est déjà arrivé de ne pas savoir par où commencer votre exploration du net, ce livre vous donnera certainement des idées. Mieux encore, si vous recherchez des informations sur un sujet précis sans savoir où les trouver, ce livre vous mettra sûrement sur une piste. Bref, si votre temps sur Internet est précieux, ce livre se propose de vous éviter de le perdre à rechercher l'information qui vous interresse.

Véritable annuaire classé par thèmes, ce livre recense ainsi 1700 services de l'Internet. Les thèmes abordés vont de la politique au cinéma en passant par l'érotisme et les services commerciaux, de la littérature à l'astronomie en passant par les jeux vidéo et la technologie d'Internet lui-même.

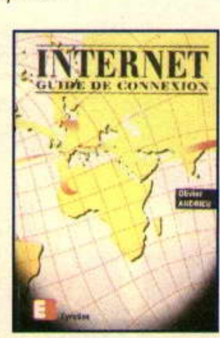
Cependant, ce livre ne prend tout son intérêt que si vous disposez d'un accès au World Wide Web (W3), en effet, plus de la moitié des services indiqués dans ce livre ne sont accessibles que par ce moyen. Bien qu'il n'existe pas encore de client W3 sur Atari à ce jour, vous pourrez certainement déjà y accéder par l'intermédiaire de votre université ou de votre entreprise...

Mais qu'on se rassure, le livre n'est pas non plus avare de listes de diffusion par e-mail, de newsgroups ni d'adresses ftp. Il y a même des adresses Gopher...

En résumé, ce livre s'adresse donc à tout le monde, autant par la multitude des sujets abordés que par la diversité des moyens d'accès proposés. Et pour moins de 100 Francs, c'est certainement un très bon investissement pour qui veut se faire une idée à peu près complète de tout ce qu'on peut trouver sur le net.

Internet Guide de Connexion

Olivier Andrieu
Eyrolles, 1994, 256 pages, 160 F



Ce livre est unique en son genre! Mais attention, contrairement à ce que semble vouloir inspirer son titre, il ne s'agit pas réellement d'un ' guide de connexion ', et en aucun cas il ne s'agit d'un guide pratique! En effet, malgré un certain nombre de captures d'écran Machintosh, le livre ne vous expliquera pas en pratique, comment vous connecter et comment utiliser les outils de navigation et de consultation Internet.

Par contre, si vous cherchez une information de fond sur Internet en France, alors vous avez là un ouvrage de référence incontournable!

Un chapitre vous présente Internet sous de multiples facettes: historique, inégalités de développement en France et à travers le monde, fonctionnement technique, contenu, graphes statistiques, limites, sécurité, avenir, principaux acteurs, et tente de répondre à la fatidique question: ' à qui appartient Internet ?'.

Un autre chapitre vous présente les différents types de connexion: connexion directe, Dial-Up IP, Dial-Up Simple, etc... le tout illustré avec des schémas d'excellente qualité.

Finalement, un chapitre vous présente les différents prestataires de services (Calvacom, FranceNet, Oléane, Transpac, Rénater, WorldNet...) avec leurs spécificités réciproques. Un schéma vous présente le rattachement de ces différents prestataires à différents réseaux et la manière dont ces réseaux sont interconnectés entre eux dans l'Internet. Bien qu'il date un peu (par exemple, Pressimage n'y figure pas), ce schéma fournit une information unique en son genre!

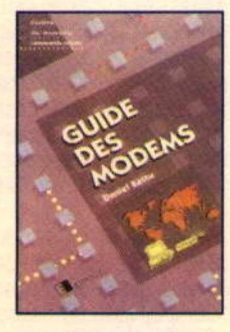
Autre bon point, une annexe ' bonus ' vous donne l'essentiel des newsgroups, listes de diffusion et sites ftp français accessibles sur Internet.

Par contre, le chapitre sur les outils de connexion, même s'il cherche à honorer le titre de ' guide de connexion ', reste très superficiel et devra plutôt être considéré comme une bonne introduction à l'usage de tels outils.

En résumé, ce livre doit être considéré principalement pour ses qualités d'analyse ' géo-politiques ' du réseau (même si celles-ci pourraient être poussées encore plus loin). Il offre également un panorama assez complet de la situation actuelle. Ce livre est donc à recommender vivement à tous ceux qui veulent se faire une idée globale d'Internet mais devra être complété par un autre (ou par ST Mag!) pour le côté pratique de la connexion.

Guide des Modems

Daniel Battu
Eyrolles, 1993, 232 pages, 144 F



Encore un ' Guide ' à mettre entre guillemets. En effet, si vous hésitez entre acheter un USRobotics ou un Olitec, un FAX Modem Classe 1 ou 2, etc... vous ne trouverez pas la réponse dans ce livre. En fait cet ouvrage nous offre des explications théoriques de qualité sur le fonctionnement des modems mais reste très éloigné de la réalité du marché grand public – et a fortiori du marché ATARI – en ce qui concerne les choix pratiques.

Certains iront même jusqu'à dire que ce livre reste trop abstrait et manque d'exemples. En effet, s'il nous présente fort bien RNIS et Transpac ainsi que leurs différences avec le réseau téléphonique ' normal ' il ne nous donne pas d'exemples où nous aurions intérêt à opter pour ces services. (Pour le particulier, l'intérêt de ces autres services est d'ailleurs restreint – vu leur côut beaucoup plus élevé que celui du téléphone ' classique ').

En bref, vous n'avez vraiment pas besoin de ce guide pour acheter un modem! Par contre, si vous êtes curieux, si vous vous demandez ce que signifie V42, quelle est la différence entre les recommandations V29 et V17 pour l'émission de FAX, si vous désirez apprronfondir vos connaissances sur les modems, leur fonctionnement et les services étendus qu'ils peuvent offir, si vous êtes frustrés par la pauvreté de la notice accompagnant votre modem, alors ce livre pourrait bien se révéler un compagnon fort utile.

François PLANQUE

LES BBS ATARI

QUELQUES BBS ET FTP

On nous l'a souvent demandé, alors voici quelques numéros de BBS auxquels vous pourrez vous connecter et quelques adresses de FTP où vous pourrez trouver l'actualité Atari en matière de freewares/sharewares, de newsgroups, forums, etc. Cette liste, bien sûr, n'est pas complète mais, à partir des premières connexions, vous devriez trouver sans peine d'autres possibilités et, surtout, sélectionner celles qui vous semblent intéressantes.

En ce qui concerne le FTP, le WEB ou toute autre navigation sur Internet, Connect ne vous sera d'aucune utilité, sauf pour vous connecter à Rock n' Jazz, Chameleon, THE BBS et Brasil qui offrent l'accès à un bon nombre de newsgroups, ou pour Demon Internet qui permet de télécharger un kit de connection à Internet (ATARINOS.TOS : KA9Q, email, Usenet, finger, Telnet et ftp). Jetez d'ailleurs un oeil dans le cahier DOM-PUB pour découvrir HTML 08, la dernière création d'Alexander CLAUSS.

Par contre, dans le vaste domaine du BBS, Connect est le roi ! Toutes les options nécessaires sont disponibles et, pour ceux qui souhaiteraient automatiser certaines fonctions, configurations ou procédures de connexion, son langage de script est particulièrement limpide et adapté. Il est un des rares à offrir l'ANSI aux normes PC, qui est le seul qui passe partout, il vous permet toutes manipulations de capture et ses protocoles de transferts intégrés (et paramétrables) ne m'ont jamais fait défaut.

Précisons aussi que, depuis quelques temps, Brasil est un "mirror" pour ftp.cnam.fr, c'est-à-dire qu'on peut télécharger, à partir de Brasil, les nouveautés du ftp CNAM. Certains sites internet sont mirror d'autres sites difficiles à joindre parce que très demandés. Vous trouvez, dans les répertoires des sites mirrors, certains dossiers qui sont l'image exacte des répertoires de l'original et vous transférez alors depuis l'original par leur intermédiaire.

Ces quelques informations ne prétendent pas faire le tour de la question mais elles vous éviteront sans doute de perdre du temps (et de l'argent) quand vous ferez vos essais. Mais n'oubliez pas que ce sont surtout vos propres manipulations et votre propre expérience qui vous permettront de maîtriser la question.

Quelques points importants encore : l'accès à ces numéros et adresses suppose que vous disposiez d'un modem, rapide si possible. 9600 bps est le minimum souhaité (en dessous, ça marche mais ça rame). 14400 bps est une bonne vitesse courante. Les modems 28800 bps voient leur prix baisser et c'est un investissement qu'on ne regrette pas.

En plus du logiciel de communication indispensable (ZZCom Pro en mode VT100 80 colonnes assurera le strict minimum, tandis que Connect, Starcall ou Rufus seront plus appropriés, ma préférence allant à Connect), la gestion de l'email et des newsgroups sera nettement optimisée par l'utilisation d'un reader off line qui permet de lire et écrire les messages hors connexion. Le format le plus courant est le QWK (QMail Work). Allez faire un tour sur Rock n' Jazz, tout y est très bien expliqué.

Pour recevoir les messages d'un newsgroup, il faut y être abonné par la commande SUBSCRIBE. En général, il y a deux modes d'abonnement : l'abonnement "on line" et l'abonnement "off line". Ces deux modes n'interfèrent pas, c'est-à-dire que le fait que vous puissiez consulter on line les messages d'un newsgroup n'implique pas que vous recevrez les messages de ce group dans le paquet QWK. Il faudra, pour cela, envoyer une série de commandes SUBSCRIBE au reader off line du serveur qui vous permet l'accès aux newsgroups. Là encore, Rock n' Jazz vous dit tout...

Et, dernier point, le coût de la communication suit les tarifs de TELECOM courants et dépend du serveur auquel vous êtes connectés. Quand vous appelez un BBS, cela vous semble évident. Mais si vous vous connectez à internet par l'intermédiaire d'un provider, vous ne payez que le prix de la communication au provider, quelles que soient vos tribulations sur internet.

Et, dernier point (vraiment !) avant le tableau réunissant les numéros et adresses qui vous intéressent : les ftp donnés ici permettent l'accès en "anonymous". Cela ne signifie pas que vous vous connectez en incognito comme sur le minitel rose. Cela veut tout simplement dire qu'il n'est pas exigé d'avoir un compte internet particulier pour accéder à ces sites ftp. Sachez enfin que, sur les BBS, on s'inscrit sous son vrai nom, en entier ou abrégé, et non sous un pseudo.

Passons maintenant au tableau. Il vous présente quelques BBS (pour les tarifs qui dépendent d'où vous appelez, demandez le guide international à votre agence Télécom) et quelques ftp avec leur chemin.

Brasil	BBS	44 67 08 44	Paris	SH, N (Q)
THE BBS	BBS	42 51 11 35	Paris	SH, N, E
Rock n' Jazz	BBS	40 54 86 04	Paris	N, E (Q)
Paradize	BBS	(19) 41-32 95 17	Suisse	SH
Chameleon	BBS	(19) 44-454 88 10 95	GB	SH, N, E (Q)
Maus B3	BBS	(19) 49-30 624 9514	Berlin	SH
Maus DO	BBS	(19) 49-231 695 816	Dortmund	SH
Maus Kl	BBS	(19) 49-432 26 501	Kiel	SH
QBBS	BBS	(19) 31-58 153 849	Leeuwarden	SH
Demon Internet	BBS	(19) 44-349 0063	GB	ATARINOS
Umich	FTP	atari.archive.umich.edu/atari/	USA	SH
Mirror Umich	FTP	src.doc.ic.ac.uk/packages/atari/umich/	GB	SH
Clausthal	FTP	ftp.tu-clausthal.de/pub/atari/	Allemagne	SH
CNAM	FTP	ftp.cnam.fr/pub/Atari/	Paris	SH
Berlin	FTP	ftp.cs.tu-berlin.de/pub/atari/	Berlin	SH
Uni-kl	FTP	ftp.uni-kl.de/pub/atari/	Allemagne	SH

J.J. ARDOINO

SH : shareware
N : newsgroup
E : Email
Q : QWK

Note: les ftp sont accessibles par la commande ftp://
Si l'adresse commence par ftp, ce n'est pas la commande, il faut donc le conserver !



PURE C : UN ESPOIR S'ELOIGNE

L'équipe de Pure Software semble éprouver de gros problèmes dans la réalisation de sa nouvelle version du Pure C. D'abord annoncée pour Juillet 1994, puis pour Septembre, puis pour Mars 1995, la sortie de ce nouveau compilateur dont le nom de code est Super C est maintenant prévue pour.... Septembre 1996. D'ici là, bien de l'eau aura coulé sous les ponts.

LE DSP 56001: acte 7

Nous allons faire un petit "break" ce mois-ci, pour parler des outils de programmation du DSP. Ce point me semblait clair, mais la demi tonne de messages dans ma BAL ces derniers mois tend à prouver le contraire.
Les deux questions les plus fréquentes sont: "quel assembleur DSP utilisez-vous?" (j'en profite pour dire que vous pouvez me tutoyer, surtout en Bal, on est une grande famille à STMAG!) et "J'utilise Devpac DSP et ça ne marche pas, pourquoi?".
Nous allons donc régler ce mois-ci tous ces problèmes de compilation.

LE CAS DEVPAC DSP

Bon disons le tout net, je n'utilise pas Devpac DSP pour deux raisons: premièrement ce produit n'est pas fini et n'est pas totalement stable, on doit subir de nombreux plantages pendant la compilation, notamment lorsque NVDI3 et/ou BlowUp/ScreenBlaster est/sont installé(s). Or je refuse catégoriquement de travailler avec le Falcon sans NVDI3!

L'autre problème lié à l'utilisation de Devpac DSP est que l'assembleur n'est pas 100% compatible avec celui de Motorola. Et alors, me direz-vous? L'assembleur de Motorola (ASM56000) est un standard qui peut à tout moment évoluer, et voir ses éventuels bugs corrigés, sans compter que toutes les autres plates formes disposant du DSP56000/1 utilisent ASM56000. C'est notamment le cas du NeXT: du coup les fichiers sources écrit pour le NeXT sont immédiatement 'compilables' sur le Falcon sans aucune modification. Bien sûr ceci reste vrai dans l'autre sens: tous nos jolis programmes se compileront sans problème sur un NeXT (ou n'importe quoi d'autre pourvu qu'il dispose de l'assembleur Motorola. Le susnommé ordinateur n'a d'ailleurs aucunement besoin de disposer d'un DSP!). A son avantage, notons cependant que Devpac DSP est simple d'utilisation et dispose d'un éditeur de texte correct.

LE CAS DE MOTOROLA

Je vous en parlais justement y'a pas cinq lignes, l'assembleur de Motorola se nomme ASM56000.TTP. Les principaux avantages de cet outil sont: le fait que se soit un standard, qu'il assemble très bien, qu'il soit peu (pas?) bogué et que ces fonctions de listing sont très évoluées, comme nous le verrons un peu plus tard. À ce stade vous pensez que tout est rose et que tout va bien dans le meilleur des mondes, n'est ce pas? Que nennil Premier problème, ASM56000.TTP n'est pas très rapide, il s'agit uniquement d'un Cross-Macro-Assembleur/Linker, donc pas d'éditeur de texte, comme son nom l'indique c'est un TTP, donc pas de fenêtres, pas de GEM, bref, que du texte!

Vous l'aurez compris le principal problème est sa mise en oeuvre très délicate pour un débutant. Ah, j'allais presque oublier, il y a un autre très gros problème avec ASM56000.TTP: il est introuvable! Enfin presque, ce programme fait partie du Kit de développement FALCON, il nous est donc impossible de le diffuser (c'est la propriété de MOTOROLA et d'ATARI).

Reste que je sais très bien que nombreux d'entre vous possèdent ces outils de développement Nous allons donc continuer avec la présentation de cet outil et surtout je vais vous expliquer de quelle manière on s'en sert.

ASM56000: OVERVIEW!

Première étape, il faut écrire le programme, pour cela utilisez n'importe quel éditeur de texte, pour ma part j'utilise celui de PureC, mais Devpac ou Devpac DSP feraient très bien l'affaire.
Les fichiers sources portent l'extension ASM.
Il faut ensuite assembler le source, ce qui produit un code objet qu'il convient de linker (fichier CLD).
Il ne reste alors qu'à 'transformer le fichier linké (CLD) en fichier exécutable (LOD).

L'assemblage et l'édition de lien peuvent se faire en une seule étape grâce au programme ASM56000.TTP en spécifiant '-A -B' comme paramètres suivit du nom du fichier source. La ligne de commande ressemble donc à ceci:

-A -B -L -V SOURCE.ASM

-A -B provoque l'assemblage et le linkage.
-L redirige le listing vers un fichier.
-V indique la progression de la compilation.

Double cliquez sur ASM56000.TTP et entrez cette ligne de commande (mettez un nom de fichier correct, tout de même). Que voyez-vous alors? Quelques informations apparaissent à l'écran devant vos yeux ébahis. Lorsque c'est terminé regardez sur votre disque, vous trouverez un fichier SOURCE.CLD, or c'est pile (oui mais des Wonder) ce qu'on voulait; ça vous épate (oui mais des panzani), hein! (NDLR: des jeux de mots laids comme ça, j'en faisais à l'age de 5 ans. Vieilli un peu, Mathias)

Il faut maintenant le transformer en fichier exécutable LOD. Pour cela nous avons à notre disposition l'utilitaire CLDLOD.TTP dont le seul paramètre est le nom du fichier CLD.
Soit, essayons; Double-cliquez sur CLDLOD.TTP et entrez la ligne suivante:

source.cld

Damned! Nous sommes maudits, le fichier se déroule à l'écran, or ce qu'il nous faut c'est un fichier LOD, pas autre chose.

Le hic, c'est que rien n'est prévu pour cela! En fait CLDLOD est un programme censé tourner sous un shell UNIX ou sous DOS. Ce qu'il faut c'est un shell capable de rediriger la sortie écran vers le disque. Le seul shell que je connaisse capable de faire ce genre de chose c'est mintshell.ttp (cela dit je n'y connais rien en shell, j'avoue que ce n'est pas ma tasse de thé). Or pour utiliser mintshell.ttp, il faut être sous MINT! Personnellement je commence à trouver que cette affaire qui semblait simple y'a quelques minutes commence en devenir drôlement tordue! pas vous? Et c'est pas fini, un

bug étrange limite la taille de la ligne de commande à 32 caractères, autrement dit on ne peut pas spécifier le nom complet du fichier CLD à transformer (notez que cette limitation est aussi vraie pour ASM56000.TTP); il faut se placer sur le bon drive, dans le bon répertoire avant d'exécuter le programme. De tordue, notre affaire est carrément devenue cauchemardesque.

Conclusion: Obligation d'utiliser un shell... Lancer MiNT puis miniwind.app (ou toswind.app), et enfin mintshell.ttp et tapez:

asm56000.ttp -A -B -L -V SOURCE.ASM
cldlod.ttp SOURCE.CLD > SOURCE.LOD

Sans oublier de placer asm56000.ttp, cldlod.ttp et source.asm dans le même répertoire. Enfin votre source est compilé!

AVÉ MARIA

Je ne vais tout de même pas vous laisser vous arracher les cheveux, déjà que... hum, enfin passons. Vous trouverez un programme sur la disquette de ce mois-ci qui s'appelle MAKEDSP.PRG

Ce programme se charge tout seul de l'exécution (monde cruel) de asm56000.ttp et de cldlod.ttp tout en effectuant une redirection de l'écran vers un fichier, grâce aux fonctions GEMDOS Fforce() et Fdup(), que je ne vais pas détailler ici (à moins que vous ne le demandiez très fort en BAL).

Voici comment fonctionne le programme:

1) Double cliquez sur MAKEDSP.PRG

Si c'est la première fois que vous le lancez, un sélecteur de fichier apparaît et vous demande où se trouvent les outils ASM56000.TTP et CLDLOD.TTP.

2) Un sélecteur vous demande alors de choisir le fichier ASM à assembler.

3) L'assemblage commence, un message à l'écran vous l'indique. Patience et longueur de temps...

4) En quittant, vous trouverez dans le même répertoire que le fichier source (ASM), un fichier CLD, un fichier LST (listing) et un fichier LOD (l'exécutable).

Vous devez maintenant consulter le fichier LST pour vous assurer qu'aucune erreur ne s'est produite durant la compilation. Pour cela chargez le fichier LST dans votre éditeur de texte et regardez à la fin du fichier les deux dernières lignes indiquent les nombres d'erreurs et de Warning.

S'il y a des erreurs, cherchez dans le listing la chaine '*****' qui indique les lignes où les erreurs ont été rencontrées.

Pour être totalement complet, je dois vous dire qu'il existe une version de CLDLOD.TTP qui redirige seule la sortie écran vers un fichier, cette version se nomme CLD2LOD.TTP. Ce qui est étrange, voir suspect, c'est que certains développeurs ont cette version, d'autres pas, bref, comme d'habitude, c'est un vrai bazard! De toutes façons, le programme fonctionne avec les deux versions (pourvu que vous renommiez la seconde).

LES OPTIONS DE COMPILATION

Comme je vous le disais, ASM56000.TTP est très puissant, et ses options de compilation et de listing le prouvent. En voici une liste détaillée.

Les options sont placées dans le corps du source grâce à la directive OPT, en général au début, mais ce n'est pas une obligation. On peut également les fixer en utilisant la ligne de commande -O suivie des options, lors du lancement de l'assembleur.

La syntaxe est:

OPT <option>[,<option>,...]

Il ne doit pas y avoir de label sur la ligne. Voici un exemple d'utilisation: OPT CEX,MEX,MU.

Et enfin la liste des options disponibles:

CC
Active le comptage des cycles pour chaque instruction. Vous trouverez dans le listing devant chaque ligne le nombre de cycles nécessaire ainsi qu'un décompte total, depuis la directive OPT CC. Cette option est très utile.

CEX
Affiche l'utilisation des DC

CL
Affiche les directives d'assemblage conditionnel

CM
Conserve les lignes de commentaire dans les macros. Si le commentaire commence par ';;', il n'est jamais conservé.

CONTC
Réactive le comptage des cycles

CRE
Affiche la table de références croisée

FC
Déplace les commentaires sur la ligne du dessous et les aligne avec l'instruction. Très pratique pour les petits écrans.

IC
Ignore la différence entre majuscule et minuscule

IL
Arrête la production du listing

INTR
Teste les instructions des vecteurs d'interruptions. En effet certaines instructions ne sont pas valides dans la zone $0-$3F.

LOC
Intègre les symboles locaux (précédés d'un '_') dans la table des références croisées ainsi que dans la liste des symboles.

LW
Autorise les opérandes 48 bits pour les directives DC et BSC, quand elles sont utilisées en mémoire L.

MC
Affiche les appels de macro.

MD
Affiche les définitions des macros.

MEX
Affiche les macros étendues.

MSW
Produit des warnings lors des incompatibilités d'espace mémoire.

MU
Produit un rapport d'occupation de la mémoire. Cette commande est très utile sur FALCON, pour vérifier que les zones X, Y et P ne se chevauchent pas.

NL
Affiche l'assemblage conditionnel (IF-ELSE-ENDIF) et les niveaux d'imbrications.

PP
L'assembleur essaye d'aligner les différents champs du source, sans s'occuper du formatage initial.

PS
Compacte les chaines dans une directive DC, trois caractères sont placés dans un seul mot de 24 bits.

RP
Ajoute des NOP, pour s'accommoder du délai dû au pipeline. Dans ce cas l'assembleur ne génère pas d'erreur.

S
Affiche la liste des symboles à la fin du source.

U
Affiche les lignes non assemblées à cause d'une erreur, pour satisfaire aux conditions d'assemblage conditionnel.

W
Affiche tous les warnings.

La plus part de ces commandes peuvent être annulées en ajoutant NO devant le nom, ainsi NOCC stoppe le comptage des cycles.

La liste n'est pas tout à fait exhaustive, certaines options étant peu utiles.

J'ajouterais juste que ASM56000.TTP est très complet, qu'il dispose de puissantes fonctions de définition de macro (malheureusement très (très) lentes à la compilation).

Si vous le souhaitez, on en parlera une autre fois, je pense que ce n'est pas le plus important (n'hésitez pas à me donner votre avis en BAL TC7).

Le mois prochain, l'article sera relativement 'soft', je pense, vu que j'entre allègrement en période d'examens. J'annonce la couleur... Musicale!

Mathias AGOPIAN (TC7)

DEVELOPPER SOUS GEM

Après une petite interruption de l'image et du son absolument indépendante de ma volonté, la rubrique reprend son cours. J'en profite pour remercier tous les copains (confrères, collègues, lecteurs, etc) qui m'ont soutenu et aidé dans la dure épreuve que j'ai traversé. Nous allons reprendre tout doucement, par quelques "trucs et astuces" qui vont nous permettre d'en apprendre davantage sur quelques recoins du GEM qui possèdent parfois des qualités cachées, mais aussi des pièges.

LA GAUCHE OU LA DROITE

Il ne s'agit pas de positions politiques, même si ce thème est d'actualité. Je veux parler des boutons de la souris. Bien que ce soit le bouton gauche qui est le plus utilisé, et même souvent le seul qui nous intéresse, il y a certaines applications qui se servent également du bouton droit. Mais cela pose un problème, car le GEM souffre à ce niveau d'une petite carence. Le programme est articulé autour d'une boucle principale dont l'élément le plus important est un appel à l'indispensable fonction evnt_multi, dont voici pour mémoire le prototypage :

```
int evnt_multi (int ev_mflags, int ev_mbclicks,
                int ev_mbmask, int ev_mbstate,
                int ev_mm1flags, int ev_mm1x,
                int ev_mm1y, int ev_mm1width,
                int ev_mm1height,
                int ev_mm2flags, int ev_mm2x,
                int ev_mm2y,
                int ev_mm2width,
                int ev_mm2height,
                int *ev_mmgpbuff,
                int ev_mtlocount, int ev_mthicount,
                int *ev_mmox, int *ev_mmoy,
                int *ev_mmbutton,
                int *ev_mmokstate,
                int *ev_mkreturn,
                int *ev_mbreturn);
```

Les paramètres 'ev_mbclicks', 'ev_mbmask' et 'ev_mbstate' correspondent respectivement au nombre maximum de clics que la fonction doit attendre, au bouton qui doit être surveillé et à l'état de ce bouton qui doit finalement déclencher l'événement. Ainsi, dans le cas le plus fréquent, celui où l'on ne s'occupe que du bouton gauche et que l'on désire réagir aux double-clics, les trois valeurs sont 2, 1, 1. Cela signifie que l'on attend jusqu'à deux clics, que seul le bouton gauche nous intéresse et que l'événement doit être déclenché même si le bouton est encore enfoncé. Les valeurs concernant les boutons sont un masque de bits. Le bit 0 correspond au bouton gauche, le bit 1 au bouton droit.

Et c'est là qu'est le problème. Pour surveiller le bouton gauche, on donne la valeur 1, qui correspond au bit 0. Pour surveiller le bouton droit, on donne la valeur 2, qui correspond au bit 1. Mais si on donne la valeur 3, correspondant aux deux bits, les deux boutons seront surveillés en même temps. L'événement ne se produira que si les deux boutons sont enfoncés simultanément, et non pas si l'un OU l'autre est cliqué, comme nous l'aurions bien voulu.

Comment faire alors pour que la réaction se produise quel que soit le bouton cliqué ? Voici une grosse astuce qui manque d'élégance mais qui est d'une efficacité redoutable. Le nombre de clics (paramètre ev_mbclicks) doit être augmenté de 256. Le masque des boutons à surveiller (paramètre ev_mbmask) doit indiquer les deux boutons, et le masque qui déclenche l'événement (paramètre ev_mbstate) doit faire de même, mais inversé, c'est-à-dire que les bits ne doivent PAS être positionnés pour être pris en compte !

Cela paraît compliqué et surtout tiré par les cheveux, et c'est en effet le cas. Pour surveiller l'un ou l'autre des boutons et réagir aux double-clics (le cas le plus fréquent), les trois valeurs deviennent 258, 3, 0. Le nombre de clics (2) auquel on ajoute 256, cela donne 258. Les deux boutons, donc les deux bits, cela donne 3. La même chose, mais en annulant les bits, cela donne 0. Essayez, vous verrez. Gourmand comme je suis, si ça marche avec moi, ça marchera avec vous.

J'en entend qui hurlent déjà contre les astuces acrobatiques et non référencées qui ne marchent pas sur tous les systèmes, surtout le prochain. Ce "truc" marche sur tous les TOS... sauf la version 1.0, ce qui ne devrait pas être très restrictif. D'autre part, s'il est vrai que cette méthode n'est pas présentée dans les documentations officielles d'Atari, elle est tout de même connue, référencée et surtout utilisée par de très nombreux logiciels, à tel point qu'Atari s'est engagé à ne pas corriger ce 'bug' afin que la combine reste utilisable dans l'avenir. Alors, heureux ?

FENETRES ET RECTANGLES

Cette fois, il ne s'agit pas d'une astuce géniale, mais d'un piège à éviter. Certes, le problème ne se manifeste que dans un cas précis et assez rare, mais cela arrive. D'ailleurs, ça m'est arrivé, et il m'a fallu pas mal de temps pour comprendre ce qui se passait. Comme dans beaucoup de situations, une fois le problème bien cerné, la solution devient simple. Voilà de quoi il s'agit.

Nous allons tenter d'ouvrir plusieurs fenêtre "en rafale", dans une boucle. Cela peut s'avérer nécessaire par exemple dans une application qui sauve la configuration courante, y compris les fenêtres ouvertes. Au prochain lancement de ce programme, les fenêtres doivent être réouvertes de suite. Apparemment, c'est très simple. Il suffit de faire une boucle de ce type :

```
for i = 0 to nombre_fenetres
        wind_create()
        wind_open()
next i
```

Une fois que tout est terminé et qu'on arrive dans la boucle principale du programme, basée comme à l'accoutumé sur un appel à evnt_multi, le premier message reçu est un message de redraw et le contenu des fenêtres est dessiné. Que ce passe-t-il exactement dans les entrailles du système ? Supposons pour simplifier qu'il n'y ai que deux fenêtres. La première est créée et ouverte, disons aux coordonnées 10, 10, avec une largeur de 200 et une hauteur de 300. Cette zone va devoir être redessinée (plus précisément, c'est seulement la zone de travail qui sera concernée, mais ne chipotons pas). La seconde fenêtre est ouverte en 20, 20, avec une largeur de 400 et une hauteur de 100. Le système calcule les coordonnées de la zone optimale à redessiner, c'est-à-dire la zone qui couvre les deux fenêtres. Dans ce cas, les coordonnées seraient 10, 10, la largeur 410 et la hauteur 300. C'est donc avec ces valeurs que le message de redraw est reçu par le programme.

Tout ce passe bien jusqu'à huit fenêtres. Au-delà (sur les systèmes qui autorisent plus de 7 fenêtres, évidemment), les ennuis commencent. Les fenêtres "en trop" sont mal dessinées, le programme peut planter, etc. Mais pourquoi diable, puisque tout marchait si bien jusque là ? Parce que le système, au lieu de calculer la zone totale après chaque ouverture de fenêtre, et de ne conserver que ces valeurs, stocke à chaque fois les coordonnées de la fenêtre qui vient d'être ouverte et ne réalise le calcul qu'à la fin, lorsque toutes les fenêtres sont présentes et que le message de redraw doit être envoyé. Mais le tampon mémoire où ces données sont enregistrées ne permet le stockage que de huit coordonnées de fenêtre !

Dur, dur. Comment s'en sortir ? Il faut donc que le redraw soit envoyé à chaque fois, afin que ce calcul soit effectué pour chaque fenêtre et que le tampon soit remis à zéro à chaque fois. Pour cela, il faut donc placer dans la boucle d'ouverture des fenêtres un appel à evnt_multi qui va attendre les messages de redraw et qui va les traiter. La boucle devient alors quelque chose comme cela :

```
for i = 0 to nombre_fenetres
        wind_create()
        wind_open()
        do
                evnt = evnt_multi (MU_MESAG
            |MU_TIMER,...)
            if (evnt & MU_MESAG) AND
            (message = WM_REDRAW)
                redraw()
        while(evnt <> MU_TIMER)
next i
```

Ce n'est ni du C, ni du GFA, c'est de l'espéranto informatique. Enfin, j'espère que c'est lisible par tout le monde. Après l'ouverture de la fenêtre, evnt_multi est appelée en lui demandant de surveiller les événements de message et de timer, ceci tant que l'événement n'est pas de type "timer" seulement. S'il s'agit d'un message de redraw, on appelle la fonction chargée de dessiner le contenu de la fenêtre. Cette méthode est évidemment un peu plus lente que si on se contentait d'ouvrir les fenêtres les unes après les autres comme dans la première version de la boucle, puisqu'il faut en plus en dessiner le contenu. Mais si votre application est susceptible d'ouvrir plus de huit fenêtres d'un coup, vous devrez procéder ainsi.

Le problème est d'ailleurs à peu près le même s'il s'agit de fermer des fenêtres en série. A chaque fermeture, le GEM enregistre les coordonnées du rectangle à redessiner, et envoie un message de redraw de la zone totale. Comme il ne fait là aussi les calculs qu'au dernier moment, la même situation risque de se produire. Le remède est le même. Mais dans ce cas, il n'est pas toujours nécessaire de redessiner ce qui était sous la fenêtre qui vient d'être fermée, par exemple si on va quitter l'application. L'appel à evnt_multi est indispensable afin que les calculs soient effectués, mais on peut parfois se passer de traiter réellement le redraw.

PLUSIEURS FORMULAIRES EN UN

Qu'est-ce que j'entends par là ? Imaginons une application dont le but serait de rechercher des fichiers sur le disque selon certains critères, et éventuellement de modifier certains de leurs attributs. Il y aurait un formulaire permettant à l'utilisateur de choisir le ou les chemin(s) d'accès ou les lecteurs où doit s'effectuer la recherche, ainsi que le filtre de recherche proprement dit, avec utilisation des jockers, etc. Un second formulaire servirait à paramétrer les critères de recherche, par exemple seulement les fichiers dont le bit d'archive est positionné, ceux avant ou après telle date, s'il faut ou non considérer les fichiers cachés, etc. Enfin, un troisième formulaire pour spécifier les modifications à faire : activer ou désactiver le bit d'archive, cacher ou montrer les fichiers trouvés, remplacer la date par celle du jour, etc.

Mais il ne serait pas très ergonomique d'avoir trois formulaires pour ces trois familles de paramètres. Il ne serait pas non plus très esthétique de tout mettre dans un seul grand formulaire, et ce serait peut-être même impossible car dans certains cas il serait plus grand que le bureau. Comment faire alors ? Une solution élégante est de faire changer le contenu d'une partie du formulaire. En bas de celui-ci, par exemple, il y aurait trois boutons notés "Chemin", "Critères" et "Modifications". Un seul de ces bouton serait sélectionné et le reste du formulaire présenterait dans un cadre les options correspondantes. Si l'utilisateur clique un autre bouton, le précédent est désélectionné (comme si s'était des radio-boutons), le nouveau est sélectionné et surtout le contenu du cadre change, présentant les options correspondants au nouveau choix.

Réaliser cela est beaucoup plus simple qu'on pourrait le penser. Dans l'éditeur de ressources, créez un grand formulaire, sans vous préoccuper de sa taille. Placez en bas les trois boutons avec l'attribut "EXIT" et au-dessus un premier cadre avec les options du premier bouton. Placez à côté un second cadre avec les options du second bouton, puis un troisième, bien sûr avec les options du troisième bouton. Attention, les trois cadres doivent être de mêmes dimensions.

Au lancement du programme, un des boutons doit être sélectionné en activant le bit correspondant de son ob_state. Les deux cadres non utilisés sont alors cachés en activant le bit HIDETREE de leur ob_flags. Il faut surtout leur donner la même position (ob_x et ob_y) que le premier cadre et ne pas oublier de réduire les dimensions (ob_width et ob_height) de l'objet-racine du formulaire (l'objet de numéro 0).

Le formulaire est alors affiché normalement. Les deux cadres cachés ne seront pas affichés, ni les objets qui sont leurs "enfants". Lorsqu'un des trois boutons de choix est cliqué, le programme doit tester duquel il s'agit. Le précédent est désélectionné, et le cadre correspondant est caché en activant le bit HIDETREE. Le nouveau bouton est sélectionné et le cadre corresponda'rendu visible en annulant le bit HIDETREE. Il ne reste plus qu'à redessiner le formulaire par un judicieux appel à objc_draw et le tour est joué. N'oubliez tout de même pas de prévoir un bouton pour quitter !

Claude ATTARD

DU GFA AU C (4)

Aujourd'hui, nous allons nous échauffer avec les transtypages avant de nous attaquer au dernier rempart du C : les pointeurs. J'entends déjà les cris de certains: restons calmes, tout ira bien.

TRANSTYPAGES

Il s'agit d'une façon générale de transformer une donnée d'un certain type en un autre type. Par exemple, on peut vouloir transformer un int en long. Attention (premier piège), la transformation ne change pas le type de la variable elle-même, elle change le type d'une expression (ex: **"a + b"** ou **"2 * a / 3"**). Le transtypage s'écrit devant l'expression en entourant de parenthèses le type-destination désiré. Exemple : a est int, pour que a soit considéré comme long dans une expression, on écrira : **"(long)a"** ou **"(long)(a)"** au choix. De plus, lorsque le compilateur rencontre une expression comportant des types différents, il transforme automatiquement les opérandes dans le type le plus fort (c'est-à-dire le plus précis). Ex: si a est int et b long, le compilateur fera la transformation implicite : **"a + b"** devient **"(long)(a) + b"** et cette expression sera 'long'. Si vous le désirez, vous pouvez néanmoins forcer une conversion dans un type plus faible, en écrivant 'a + (int)b'. Le compilateur vous enverra alors un warning (si vous les avez activés): "Conversion may lose significant digit".

Examinons maintenant un exemple concret: lorsqu'un compilateur normalement doué rencontre une expression du type **"(a - b) / (a + b)"**, et que a est int et b long, il va compiler en se faisant la réflexion suivante : **"a-b"** et **"a+b"** sont des expressions dont le résultat d'exprime en long : il a converti implicitement a en long deux fois : en haut et en bas de l'expression. Mais il continue et dit que l'expression complète peut s'évaluer en long, donc il fait une division entière alors que vous auriez voulu un résultat en float. La solution consiste à transformer **"a-b"** ou **"a+b"** en float avant la division. On écrit donc : **"(float)(a-b) / (a+b)"**; le compilateur voit alors une division d'un float par un long et compile une division tout en float. On a donc fait dans ce dernier cas une addition et une soustraction entières ainsi qu'une division en float. Mais si on écrit **"((float)a - b) / (a + b)"**, on fera une soustraction float, une addition entière et une division float puisque b sera transtypé en float avant la soustraction.

Autre exemple : l'expression **"1/3"** vaut à priori 0 (résultat de la division entière) si vous ne précisez pas le transtypage **"(float)1 / 3"**. Il faut donc se méfier de ce genre de situations qui sont génératrices de bugs et rajouter des transtypage plutôt que de laisser entendre que le compilateur "comprendra". Une fois de plus, si vous faites de l'assembleur, vous avez la possibilité (fatiguante) d'examiner le code produit pour détecter une éventuelle erreur.

Il y a sur la disquette dans le fichier "TRANSTYP.C" plusieurs exemples buggant accompagnés de leur correction par transtypages. Vous pourrez ainsi examiner à loisir le code produit par votre compilateur.

LES POINTEURS

Le pointeur est une nouvelle notion pour vous, programmeurs en GFA, et c'est certainement la chose la plus difficile à appréhender lorsque l'on vient de ce langage. En fait, vous l'avez déja rencontrée lorsque vous faisiez **"V:a$"** : cette notation vous permettait d'obtenir l'adresse d'une chaine ou de n'importe quelle variable.

Prenons l'hypothèse suivante : **'TYPE'** est le nom d'un type de variable, ce peut être une structure ou bien **'int'** ou **'long'**, etc. On peut ainsi définir le type de variable 'pointeur sur TYPE' comme étant une variable ayant vocation à contenir l'adresse d'une variable de type **'TYPE'**. Pour déclarer **'ptr'** comme étant pointeur sur **'TYPE'**, on écrit **"TYPE *ptr;"** (**TYPE *** est donc un type de variable au même titre que **'int'**). Cette variable, quand elle sera rencontrée lors de la compilation, sera toujours (toujours ! (sauf transtypage)) considérée comme contenant l'adresse d'une variable de type **'TYPE'**. Ainsi le mot-clé BASEPAGE en GFA, lors d'une bonne traduction, devrait être déclaré comme 'pointeur sur BASEPG' ou BASEPG serait une structure contenant les informations de la BASEPAGE.

Le pointeur 'sur quelque chose' est donc un nouveau type de variable à part entière; ce caractère qu'on lui donne précise sa fonction dans le programme: on sait qu'il pointe sur quelque chose alors qu'en GFA, c'était un long (%) comme les autres. Cela vous permet donc, comme avec les structures, de préciser le rôle de chaque variable en limitant l'utilisation de chacune d'elle au cadre d'un type précis correspondant à sa fonction.

Un pointeur peut être transtypé vers un type 'pointeur sur autre chose', un **'int *ptr;'** peut devenir **'long *'** de la façon suivante : **"(long *)ptr"**. On définit par ailleurs le type **'void *'** (pointeur sur void) qui est en fait un pointeur qui ne pointe pas sur un type de variable défini, il peut être transtypé vers n'importe quel autre type de pointeur sans générer de warning à la compilation.

Avant de vous donner des exemples d'utilisation des pointeurs, nous allons préciser toutes les opérations possibles sur ces nouvelles variables.

OPERATIONS SUR LES POINTEURS

On peut ajouter un entier à un pointeur. Si ptr est un pointeur sur une structure de type STRU que vous avez définie, alors l'opération **"ptr += 18;"** ajoute à ptr 18 fois la taille de STRU (18*sizeof(STRU)). De même, incrémenter un pointeur par **"ptr++"** revient à le faire pointer sur l'élément STRU suivant.

Remarque : cette opération n'est possible que dans le cas d'un pointeur qui n'est pas un **"void *"** car dans ce dernier cas, on ne connait pas la taille de la variable pointée et on ne peut donc pas modifier la valeur du pointeur, il faut préciser un transtypage.

NOUVEAUX OPERATEURS

Ce sont **"&"** et **"*"**. Ils se placent tous les deux en préfixes: ex: **&var1** ou ***str**. Le premier sert à avoir un pointeur sur la variable. Si **var1** est un **long**, alors **&var1** est un **"long *"** (pointeur sur long) qui pointe sur **var1**. De même, si **var1** est un **"OBJECT *"** (pointeur sur structure **OBJECT cf. "AES.H"**), alors **&var1** est un **"OBJECT **"** (pointeur sur pointeur sur structure **OBJECT**). On ne peut évidemment pas écrire **"&(&var1)"** car on ne peut pas avoir 'l'adresse de l'adresse d'une variable' mais on peut avoir 'l'adresse d'un pointeur' puisque le pointeur est une variable. Attention donc aux nuances

Le deuxième opérateur (**"*"**) sert à avoir l'objet pointé par la variable. Si p est un pointeur sur int (**int ***) alors **"*p"** est l'int lui-même. Voyons un exemple classique : un petit programme de copie de chaine de caractères : (**str1** et **str2** sont tous les deux des pointeurs sur char (**char ***)) : **"while (*str1 != 0)**

```
{
    *(str2++) = *(str1++);
}".
```

Analyse : la condition du **while** permet de ne s'arrêter que quand le **char** pointé par **str1** est nul ce qui correspont à la fin de la chaine source. De plus, **str1** est incrémenté à chaque itération, donc nous allons bien à un moment ou à un autre, arriver au bout de la chaine à copier en ayant parcouru chacun de ses caractères. Le corps de la boucle est un peu plus complexe. Imaginons ce que va faire le compilateur : il commence par faire abstraction des ++ qu'il éxécutera à la fin de l'itération (post-incrémentation), la ligne se réduit alors à : **"*str2 = *str1"** ce qui correspond à 'copier le caractère pointé par str1 dans le caractère pointé par str2' ou 'copier le premier caractère de str2 dans str1' (nous en sommes à la première itération). Puis il incrémente les deux pointeurs de **1** donc **str1** pointe sur le caractère suivant à copier et **str2** pointe sur le prochain emplacement où va être copié ce caractère. La boucle continue et la chaine se copie jusqu'au 0 final mais il y a un bug. En effet, au moment où ***str1 == 0**, la dernière itération n'est pas effectuée puisqu'il s'agit d'un **while** et que le test de sortie de boucle est donc au début. Donc le 0 final n'est pas copié (ce qui va tout faire planter puisqu'on ne trouvera plus la fin de la chaine). Solution: il suffit de rajouter après notre bout de code, la ligne : **"*str2 = 0"** qui stocke le 0 de fin de chaine (il n'y a pas besoin d'incrémenter str2 puisque cela a été fait à la dernière itération).

Autre exemple : considérons une suite d'éléments **STRU** pointés par **ptr (STRU *)**. L'expression **"*(ptr +1)"** est de type **STRU** et représente la structure qui suit directement la structure pointée par ptr.

POINTEURS ET TABLEAUX

Quand vous déclarez un tableau de type **STRU** de 10 éléments comme ceci : **"STRU tab[10];"**, **tab** est une variable de type pointeur sur **STRU** (noté **STRU ***). Donc **tab[5]** est strictement équivalent à ***(tab + 5)**. Les crochets sont donc en fait des opérateurs totalement indépendants de la notion de tableau, c'est une notation raccourcie qui correspont à la notion que nous avons des tableaux. Quand on déclare un tableau, le compilateur réserve l'espace nécessaire et initialise un pointeur sur cet espace. C'est pour cela que l'on peut écrire **"tab[-1]"** sans que cela provoque d'erreur, on accède simplement à l'élément qui précède celui pointé par **tab**.

Il existe un autre opérateur abrégé d'accès à un élément de structure. C'est **"->"**. Imaginons un pointeur sur une structure de type **STRU** (encore! noté **STRU *ptr**); la notation **"ptr->elem1"** (si elem1 est un élément de **STRU**) est strictement équivalente à **"ptr[0].elem1"**. Elle consiste donc à accéder à un élément appartenant à une structure pointée par un pointeur. On remarque aussi que **"(ptr + n)->elem1"** est équivalent à **"ptr[n].elem1"**. Je préfère personnellement cette deuxième notation mais il ne s'agit là que de goût.

UTILITE DES POINTEURS

Les pointeurs permettent de gérer plus facilement les chaines de caractères et ils permettent à une fonction de modifier les variables que lui aura désigné la fonction appelante.

En effet, les chaines de caractères sont des tableaux de char. Quand on déclare une chaine de 10 caractères : **"char str[10];"** et qu'on veut la passer à une routine, on passe en fait le pointeur sur le début de la chaine, c'est-à-dire **"str"** qui est bien de type **"char *"**. Cela évite de passer toute la chaine sur la pile et cela permet à la fonction de modifier la chaine ce qui n'est pas possible dans le cas d'un passage de paramètre par valeur.

De même, lorsqu'en GFA vous déclarez une fonction avec des paramètres **"VAR"**, la bonne traduction consiste à déclarer ces paramètres comme des pointeurs sur les type des variables **VAR**. Ex: **"fonc(VAR a&,b%)"** se déclare en C : **"void fonc (int *a, long *b);"**. L'appel se fait ainsi : **"fonc(&g,&h);"** où g et h sont respectivement int et long. La fonction reçoit alors l'adresse de g et de h, il faut bien faire attention dans le corps de la fonction à remplacer un éventuel **"b%=a&"** par un **"*b = (long)(*a);"** qui est très différent de **"b=a;"** qui lui ne ferait que copier un pointeur sur un autre et non pas h sur g (opération désirée dans le cas de notre appel).

CONCLUSION

C'est fini pour cette fois, vous avez maintenant tous les éléments pour fabriquer de fabuleux programmes en C, la prochaine fois nous commençons les approfondissements avec les projets multi-modules et l'intégration des routines assembleur. Je suis toujours présent sur le 3615 STMAG en BAL ZEBIGBOS pour aider toute personne désespérée. Bonne digestion et à bientôt.

Bruno ANCELIN

ATARI INSIDE

ATARI INSIDE, notre confrère d'outre Rhin, sort sa collection de CD ROM du domaine public. L'originalité de ceux-ci est d'être thématique.

Le premier de la série devrait arriver en Juin est être consacré aux fontes. En coulisse on murmure que ce pourrait bien être FRONTIER SOFTWARE qui distribuerait ces CD ROM chez nous.

Affaire à suivre...



ALORS, QUOI DE NEUF ?

Vous n'allez pas le croire : il n'y a pratiquement aucune nouveauté digne de ce nom dans les sharewares de ce mois-ci. Cela signifie-t-il une baisse d'activité ? Pas vraiment, on trouve plutôt une grande majorité de mises à jour. Les mises à jour vous intéressent, me direz-vous. Oui, mais comment écrire un article sur les nouveaux sharewares s'il n'y a pas, ou presque, de nouveaux sharewares ? Et je n'ai pas le droit, quarante-huit heures avant le bouclage, d'annoncer au rédacteur en chef qu'il dispose de quatre pages supplémentaires pour écrire un article en catastrophe... Alors, puisque je ne peux pas faire un article avec une majorité de nouveaux programmes, et comme ce n'est pas le lieu idéal pour développer la question du galbe particulier des tractions-avant de 1947 à 1952, je vais parler des nouveautés dans les anciens, et j'en profiterai pour glisser quelques astuces d'utilisation.

OCR File Edit Options

OCR: TEST6.IMG

Image: 519x299 Block:

de travail des sociétés et des personnes, en particulier en matière de manipulation, d'analyse et de présentation de l'information.

Aujourd'hui, plus de 60 % des employés consacrent leur temps à créer, traiter et distribuer l'information, contre 17 % en 1950. Malgré l'emploi généralisé des ordinateurs, la perspective du «bureau sans papier» est loin d'être une réalité. Plus de 90 % de l'information générée aujourd'hui existe encore sur papier. En fait, plus de 150 milliards de pages sont produites chaque année.

Près de 10 % de l'information disponible dans une société est réutilisée, et les études

secteurs (entreprises, enseignement, administrations) manipulent de l'information qui est réutilisée, reformatée ou révisée. Pour gérer ces flux de papier, les employés doivent disposer d'outils d'OCR faciles d'emploi, peu coûteux et néanmoins performants pour permettre la transformation rapide de l'information imprimée en fichiers électroniques.

En réponse à ce défi, Caere a développé les produits d'OCR OmniPage et Typist, qui ont été salués comme des avancées technologiques sur le marché du PC, et Caere continue à innover dans ce domaine.

OCR: ASCII

d'importantes nodifications dans les habitudes
de travail des sociétés etdes personnes
en partucuculier en matière de manipulation,

Puisque nous sommes dans les mises à jour, parlons tout de suite d'un truc rigolo (enfin, pour moi...). Il y a quelques mois, vous avez trouvé parmi les nouveautés un petit logiciel français, Songz, catalogueur de disques fonctionnant sur toutes machines et permettant l'échantillonnage sonore sur Falcon. Le hic, c'est qu'il ne fonctionnait pas sur STE. La version suivante était annoncée comme compatible toutes machines, mais ne fonctionnait toujours pas sur STE... Je l'ai dit à l'auteur, qui a promis d'y remédier rapidement. Et plus de nouvelles, jusqu'au jour où je trouve une version 1.43 de Songz spéciale pour ST. Songz en effet existerait maintenant en deux versions : une 68000 et une 68030. Et, pour l'instant, me voici en possession de la version 68000 qui tourne très bien sur Falcon, sur TT aussi, mais toujours pas sur STE ! Inutile de dire que je suis ravi de la diffuser, en espérant que les utilisateurs vont supplier l'auteur de réaliser enfin une version qui marche sur STE.

On ne demande pas mieux que de diffuser des sharewares français, mais il serait souhaitable que leurs auteurs surveillent ce qu'ils mettent en circulation...

Cela faisait longtemps qu'on n'avait pas vu une version anglaise de Da Capo. Eh bien, en voici une avec la version 1.21 qui n'offre pas beaucoup de nouveautés, mais corrige certains bugs gênants de la 1.20. Rappelons que Da Capo se partage avec Adresse la première place sur le podium des carnets d'adresse. Ces deux programmes (également utilisables en accessoires) ont chacun leur particularité. Da Capo est plutôt structuré comme une base de données, tandis qu'Adresse se présente plutôt comme un calepin. Mais, curieusement, c'est Adresse qui est le plus adapté à l'importation et l'exportation directe avec les bases de données : il utilise en effet, pour communiquer avec l'extérieur, une syntaxe qui permet facilement de gérer les champs et les séparateurs, mais aussi d'ajouter ou de supprimer des éléments.

Par exemple, dans CALLAPT, le même champ contient l'adresse et le numéro de téléphone. On peut donc souhaiter faire

précéder le numéro de téléphone de "Tél: ". Il sera très simple de construire un "driver" dans Adresse où on ajoutera "Tél: " devant le symbole du champ téléphone, et le texte supplémentaire sera inséré devant chaque numéro dans le texte ASCII exporté.

Et si, à l'inverse on veut importer depuis CALLAPT dans Adresse ? Tout aussi simple : Adresse, à l'importation, supprime tout le texte indiqué en ASCII. S'il trouve "Tél: " dans le driver devant le champ téléphone, il le supprimera et placera le numéro dans le champ approprié. Ingénieux, non ?

Et si vous voulez exporter des numéros vers Connect, c'est tout aussi simple. Mais pourquoi importer des numéros dans Connect ? Et qu'est-ce que vous voulez importer dans Connect, si ce n'est pas des numéros ? Du GIF ? Des crevettes ? Ca y est. Le pas est franchi, je dois être un des rares à avoir réussi à placer le mot "crevette" dans un article publié par un magazine informatique... Revenons à nos tourteaux. Pour importer des numéros dans Connect, il faut d'abord comprendre le format d'import/export de Connect. C'est de l'ASCII, bien sûr, mais le nom et le numéro sont placés d'une façon précise. Il suffit de copier une fiche du répertoire de Connect dans le clipboard et de courir récupérer le SCRAP.TXT pour voir à quoi il ressemble (en laissant de côté le SCRAP.CTL). Puis, dans Adresse, on écrit le driver en respectant la disposition des deux champs qui seront importés dans chaque fiche. Il suffit ensuite de sauver le driver.

Par la suite, chaque fois que vous tomberez sur un numéro de BBS, vous n'aurez pas besoin de tout quitter pour mettre à jour le répertoire de Connect. Si Adresse est installé en ACC, vous pourrez l'utiliser pour stocker les numéros. Vous les exporterez tranquillement ensuite en les sauvant dans le clipboard. Comment les importer dans Connect ? Il suffira d'ouvrir le répertoire de numéros, puis de tirer l'icône du clipboard dans la fenêtre de répertoire.

OCR 1.4

Puisqu'on est dans la communication et la récupération optimisée de données, présentons OCR 1.4 qui a beaucoup changé depuis la présentation de la version 1.2 dans ces colonnes. Outre un certain nombre de paramètres de tolérance (ou d'exactitude) concernant la reconnaissance, l'acceptation d'une légère inclinaison de l'image, nous trouvons une meilleure gestion de l'interligne, ce qui, avec le paramètre précédent, devrait préserver l'utilisateur la plupart des situations où la reconnaissance est perdue et analyse deux lignes à la fois. La gestion directe de scanners pilotés par les drivers GDPS adéquats a déjà été implémentée depuis un moment, et quelques outils permettent maintenant de "retoucher" l'image (filtrage de points isolés, épaississement du texte, gomme et crayon (paramétrables) devraient permettre de nettoyer l'image de façon satisfaisante). Sans oublier les compléments : zoom, rotation d'image par pas de 90° et miroir. De plus, toutes ces fonctions peuvent être disponibles par des icônes au sommet de la fenêtre d'image.

Du côté de la correction et du texte, nous avons toujours des ordres de remplacement et le changement de format du texte (y compris la suppression des césures !). On peut maintenant fixer une valeur (ou mesurer directement à la souris) pour la hauteur et largeur des caractères, ainsi que la largeur des espaces (et si quelqu'un veut aussi le réglage de la hauteur de l'espace, il demande directement à l'auteur, je n'ai pas envie de passer pour une andouille...).

On peut maintenant copier et coller du texte comme de l'image, et aussi éditer directement le texte dans sa fenêtre ! L'édition de la police reste bien sûr disponible, et il est possible de choisir une autre police que la fonte système pour la fenêtre de texte. Bien entendu, ce choix de police reste interne à OCR (le texte sera sauvé en ASCII, donc sans paramètres de style), mais il peut permettre un meilleur contrôle du résultat en choisissant une police approchante, d'autant plus que le choix d'une police SpeedoGdos est possible.

Il manque tout de même quelques petites choses dans ce magnifique programme qui est, rappelons-le, en freeware. Tout d'abord, il serait bon de pouvoir charger du texte. On pourrait ainsi effectuer la reconnaissance en plusieurs sessions et, si on a pris soin de faire l'interruption en fin de ligne, poser le bloc de façon à reprendre l'analyse. C'est tout de même faisable en utilisant la fonction "Coller" du clipboard. Et, surtout, une fonction UNDO serait la bienvenue pour annuler une modification de l'image qui n'a pas donné le résultat escompté.

Mais nous avons là, déjà, un très bon outil. Ce n'est pas Omnipage, mais ça ne vaut pas une brique non plus, et c'est ingénieux et efficace. Et si l'aide en ligne (D... ST-Guide) est en anglais, le programme dispose d'un RSC en français. Et l'auteur, Alexander Clauss, ne s'est pas arrêté là, nous allons le voir dans le centimètre qui suit.

HTML-Browser 0.8

Ce n'est qu'une version bêta, mais elle est diffusée et, si elle n'a aucune fonction d'édition, elle fonctionne. Et c'est quoi, un "achetéhèmelle brother", man ? C'est un programme qui permet de lire les pages HTML, qui est le format hypertexte utilisé sur le Web. En d'autres termes, cela signifie l'entrée dans le monde Atari d'un moyen rationnel de consulter l'information capturée sur Internet.

Sur Internet, le lien hypertexte renvoie à une autre partie de la page, mais plus souvent à une autre page qui sera fréquemment chargée depuis un autre site. Sur Mac, avec Netscape, on peut relire les pages capturées hors connexion, et les "links" (les chemins qui sont les liens utilisés, seront éventuellement automatiquement modifiés pour faire référence aux pages qui ont, elles aussi, été capturées. Il existe aussi des éditeurs de HTML qui permettent, outre de créer des pages Web, de forcer les modifications de ces liens.

Mais à quoi peut bien servir un browser ? D'abord à lire des pages sauvées en sources, et modifiées éventuellement pour que le lecteur conserve le confort de l'hypertexte. Le format HTML n'est pas un format particulier de fichier, c'est une syntaxe, comme le Postscript et le RTF. Aussi est-il possible de les

charger dans un éditeur ASCII pour modifier les référence, c'est-à-dire les chemins. Il suffit ensuite de ranger les fichiers dans une arborescence de dossiers rationnelle pour que l'ensemble soit fort utilisable. En gros, c'est le même principe que celui de 1st Guide.

Mais vous devinez déjà une autre utilisation du browser. Effectivement, bien que sur Atari nous ne puissions accéder au Web qu'en mode texte, rien n'empêche que l'interface utilisée soit capable de sauver une page en mode source. Mais cela ne peut se faire qu'au moment où elle est chargée. Si vous sauvez l'affichage texte il ne peut pas se transformer en source, puisqu'il est déjà débarrassé des codes de syntaxe. Et, plutôt que de charger chaque page deux fois, le meilleur système serait que chaque page soit systématiquement sauvegardée sur disque dur avant d'être convertie à l'écran. Enfin, le meilleur système dans la pénurie parce que, franchement, le meilleur système serait d'avoir un programme qui offre une vraie interface graphique en direct, et je ne vois vraiment pas pourquoi ça n'existe pas déjà. Le GEM n'offre peut-être pas la totalité de l'environnement que nous souhaiterions, mais qu'est-ce qui l'empêche de gérer l'accès au Web par des moyens civilisés ? Windows y arrive bien, alors qu'il doit pour cela passer par des contorsions inimaginables pour contourner le manque de souplesse de son interface graphique et la fameuse mémoire paginée de MSDOS, désormais entrée dans la légende.

Le PC n'a jamais su exploiter le GEM correctement, et ce qui est devenu un poids chez monsieur Intel est parallèlement devenu un outil très souple, une fois associé au 68000 de monsieur Motorola.

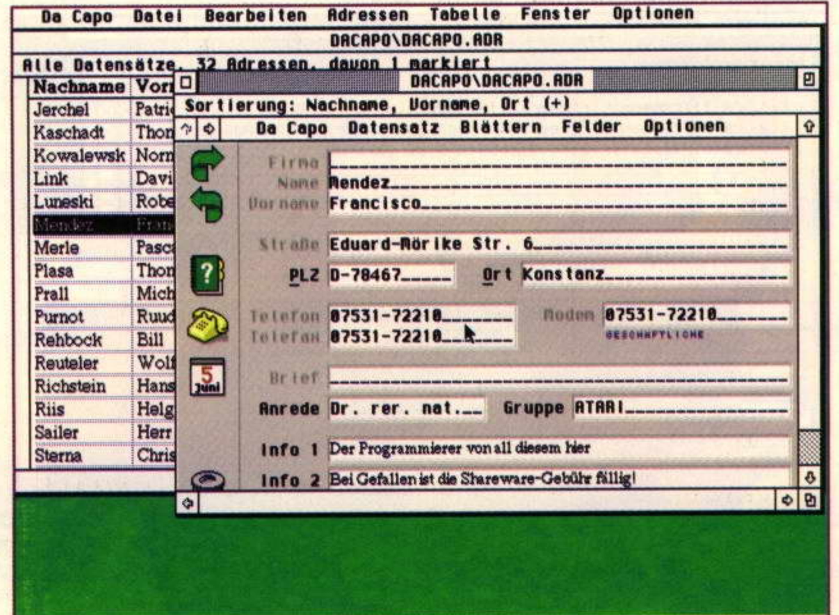
Pour en revenir à notre browser, il fonctionne déjà bien. A défaut d'une possibilité d'éditer les liens, il serait encore mieux s'il les indiquait, cela permettrait de contrôler. Il indique déjà une erreur de lien quand le cas se présente. Mais ce à quoi on peut rêver c'est un champ où apparaissent les liens quand le curseur passe au dessus d'une expression soulignée.

Il est possible de choisir trois polices pour l'affichage, avec option d'attributs. Les images pourront être affichées par une série de programmes externes (Gemview, Speed of Lite, 1st Guide pour le MPEG, etc.) qui devront être chargés en ACC si on n'est pas en environnement multitâches. Ces applications pourront être lancées en VA_START ou en EXEC.

Tout cela est géré en monochrome pour l'instant, mais l'auteur envisage d'implémenter d'autres fonctions dans les prochaines versions (couleur, images en ligne et même l'utilisation directe sur internet !). Moi, j'ai tendance à lui faire confiance car il ne s'adonne pas à la facilité : il nous offre un beau programme d'OCR, puis un utilitaire capable de récupérer le son des CD audio via SCSI, et maintenant il s'attaque au Web.

PETITE PAUSE

Nous ne quittons pas totalement la communication, car nous allons un peu parler de Connect, ce qui devrait intéresser les gens qui ont lu ma modeste intervention dans le cahier Communications. On peut se servir de Connect de façon directe, il appelle un numéro de son répertoire et on fait le reste. Mais, si on est enregistré, on a une doc en anglais très complète et, avec elle et les quelques exemples de scripts livrés avec le programme, il n'est pas trop difficile de créer des scripts personnalisés permettant mille choses, dont notamment l'automatisme de certaines connexions.



Par exemple, quand je vais sur un serveur allemand, j'y vais deux fois. Une fois pour télécharger la liste de ses nouveaux sharewares, et une fois pour télécharger les programmes qui m'intéressent. Les procédures de téléchargement de la liste sont écrites une fois pour toutes : elles se basent sur une commande de connexion, suivie d'un test : est-on connecté ? Si oui, une série de 'Wait for...' et de 'Send...' permettent d'entrer dans le menu adéquat, et une commande 'Download' se déclenchant à l'apparition du signal d'émission ("*B000..." ou 'rz') achèvera le travail. Le script de téléchargement des fichiers est quasiment prêt lui aussi, ne reste qu'à ajouter (dans un éditeur de textes), les numéros des programmes souhaités avant de l'exécuter. Et voici contournée la barrière du coût de la communication car, mis à part le temps incompressible de transfert des fichiers, les scripts permettent, en automatisant l'entrée du nom et du passe ainsi que l'évolution dans les menus, de gagner deux à trois minutes, c'est-à-dire entre sept et dix francs, à chaque connexion !

Sur d'autres serveurs (de la région parisienne) où je reste plus longtemps, les scripts gèrent seulement l'entrée jusqu'au point que je souhaite. Ce n'est pas pour gagner de l'argent, mais j'ai un prénom composé et, suivant les serveurs, il faudra entrer prénom puis nom, ou prénom et nom, ou abréviation du prénom car le serveur n'accepte pas deux prénoms, ou... Alors, plutôt que de me prendre la tête à chaque fois et chercher sous quelle forme de mon nom je suis validé, je me suis pris la tête une fois pour toutes à modifier certains scripts pour qu'ils soient adaptés. Et mes tubes d'aspirine me durent plus longtemps, maintenant.

Alors, comme je ne suis pas chien, autant que tout le monde en profite. Je vais donc ajouter aux sharewares du mois une petite archive contenant quelques scripts qui vous aideront à vous familiariser. Vous n'aurez qu'à apporter quelques modifications (ajout de votre nom, passe, ou référence à un autre serveur de votre répertoire, avec dans ce cas les chaînes nécessaires pour les 'Wait for' et 'Send') pour qu'ils s'acquittent correctement de leur tâche. Certains commentaires sont restés en allemand... Vous verrez, dans les scripts de connexion sur les serveurs Maus, une fonction de test fréquemment appelée par la fonction principale et utilisant 'Mousewait'. C'est parce que, sur ces serveurs, il vous est demandé très souvent d'appuyer sur 'Espace', et cette routine est là pour détecter l'option et y répondre.

Ceux qui utilisent un reader offline (pour les news et l'email récupérés en QWK), savent qu'on peut appeler le programme de communication depuis le reader. Et ceux

qui ont adopté Mountain Reader et qui sont en couleurs ont vite renoncé à le faire, car la palette des couleurs n'est pas réinitialisée à la sortie de Mountain Reader et passer à chaque fois par le CPX est vite lassant. Mais le problème peut être contourné en faisant l'inverse, c'est-à-dire appeler Mountain Reader depuis Connect. Pas de problème de palette quand vous quitterez le reader car, comme vous le quittez, il réinitialise la palette dans ce cas.

Il suffit d'aller dans le menu Touches de Fonction (pas Hotkeys) et d'inscrire les trois commandes suivantes, séparées par un point-virgule, sur une ligne :

cd i:/readers/m_read28;m_reader;cd $OLDPWD

Vous mettrez bien entendu votre propre chemin et votre propre application...

Le principe est simple. Première commande : changement de répertoire courant. Deuxième commande : nom de l'exécutable. Et troisième commande (facultative mais utile si vous vous servez beaucoup du shell) : retour au répertoire de départ. Il suffit ensuite de cocher, dans certains cas, l'option la plus à droite pour que le programme ne s'exécute pas dans une fenêtre de terminal, et le tour est joué. Une de vos touches de fonctions lancera désormais le programme souhaité.

Vous pouvez appeler Kobold, Two in One, un éditeur de textes de la même manière, ou encore utiliser Coshy, le shell de Connect, qui vous permettra, si vous avez paramétré l'environnement dans son fichier de configuration, de réaliser de nombreuses tâches sans quitter Connect. C'est ainsi que je lance un script pour récupérer une liste de nouveaux fichiers sur un serveur, que je lance Coshy après déconnexion, que je tape la commande 'Down' que j'ai assignée au chemin de mon dossier de réception, 'ls' ensuite (commande Unix, comme beaucoup de commandes de Coshy) pour voir le contenu, puis une série de 'lzh' pour décompacter les listes, puis je lance l'éditeur pour voir les listes et éditer mes scripts de transfert de fichiers, etc.

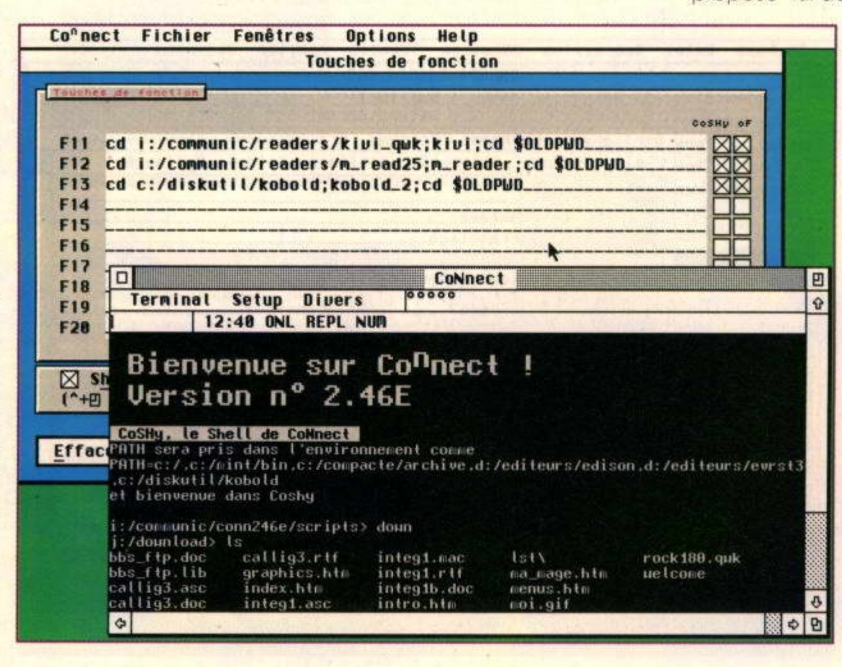
Ca paraît compliqué, mais c'est d'une efficacité et d'un gain de temps considérable, d'autant plus que tout est prêt pour le moment où le serveur sera disponible (et ils sont souvent occupés !).

ET LES AUTRES ?

Ah, des updates, il y en a ! D'abord Zorg (1.95) et Coma (2.80) qui se disputent le record tenu jusqu'ici par l'émission 'Signé Fantomas'. Ensuite les deux frères ennemis, ST-Guide rel. 13 avec uniquement l'accessoire) qui vise le record détenu par 'La famille Duraton', et Diderot (1.08) avec ses traditionnels fichiers d'aide sur Utracker, le GEM et la Cuisine). Ceux qui ont aimé FOG (magazine informatique pour Falcon) trouveront le numéro 8, tandis qu'UNDERCOVER nous propose son numéro 4.

Deux belles applications nous parviennent en version anglaise : Freedom 1.13 (sélecteur de fichiers non préemptif) et Thing 0.31 (un bon bureau alternatif dont l'auteur a été visiblement inspiré par Ease). Parmi les readers off line, le très beau Mountain Reader nous propose sa version 2.8 qui corrige des bugs avec le format Bluewave, tandis que Kivi a mis plein de nouvelles fonctions dans sa version 1.37 mais, pour une raison que j'ignore, il ne me permet toujours pas de lire mes messages en Email... Dommage parce que, même si son interface est moins belle que celle de Mountain Reader, sa gestion entièrement GEM est plus pratique pour ce genre d'activité.

Nouvelle version d'EB Ed Pov, pour les aficionados de la course de fond qu'est le calcul de l'image de synthèse. Toujours instable, cette version apporte tout de même beaucoup de nouvelles fonctions et, sachant le confort qu'offre EB Ed Pov pour la création de scripts, beaucoup de gens l'utilisent malgré le danger. Il faut simplement veiller à sauvegarder souvent, mais c'est tellement mieux d'utiliser un modeleur !



Les branchés pourront essayer Oasis, kit de remplacement à l'ATARINOS diffusé par Demon internet, tandis que ceux qui aiment les petites lumières qui clignotent sur le tableau de bord trouveront la version 3.0 de Led Panel.

Speed of Light poursuit sa brillante carrière avec une version 3.8 qui fonctionne désormais sur STF et STE en mode monochrome. Le traitement du GIF ne s'en trouve le moins du monde ralenti, au contraire. A chaque version on a l'impression que c'est encore plus rapide et encore plus beau.

Alias Production vous offre une version de démo de Vision 1.5 (qui gère le DSP). A quand une démo de Vision Dock ? Unicorn propose lui-aussi une démo, celle d'Integuer, le programme intégré présenté au dernier Atari Show. Je suis sûr que beaucoup de gens seront, comme moi, ravis de voir à quoi ressemble Integuer...

Passons au domaine des jeux où, à côté de nouvelles versions de Des Lasers et des Hommes, de Solitare (qui maintenant gère son écran monochrome à l'intérieur de la résolution VGA), de Tautologie II qui nous rejoue Match It en Falcon True Color, de Train II qui est la suite du premier, en plus jouable à mon goût et de l'incontournable World Conquest qui vise le record de l'émission 'Ca va bouillir !', nous disposons enfin de la version de démo de Substation, le très, très attendu clone de Doom pour Atari STE et Falcon.

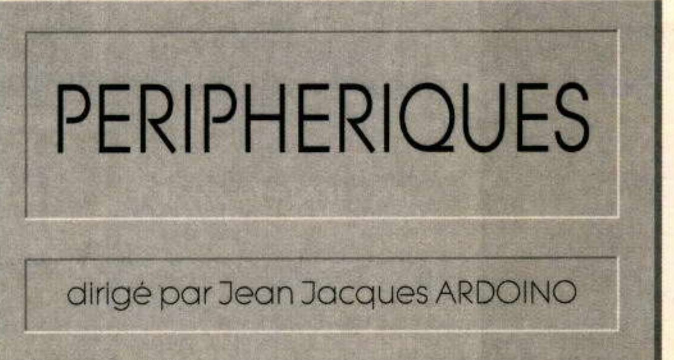
SUR CE...

... je vais arrêter là mes bavardages. Il y aurait encore à dire mais, si j'écris trop, Godefroy va être obligé de tasser. J'espère ne pas vous avoir trop ennuyés, et j'espère également que le mois prochain verra l'avènement de plus de nouveautés, car l'objet principal de cette rubrique est de présenter les nouveaux programmes en shareware, même si, pour une fois, nous nous sommes permis de passer un moment de récréation ensemble. A l'heure où j'écris ces lignes, je n'ai pas encore de mailbox sur Planete.net, mais vous avez toujours, pour me joindre, ardoino@musical.fdn.org, le 3615 STMAG Bal NEXT ou secte DP, et Brasil (Jj Ardoino).

A très bientôt !

Jean Jacques ARDOINO (NEXT)

LOGICIEL	Description	Version	Chemin sur le 3615 STMAG	Réf.: Diskimage
ACS Viewer	Editeur de textes	2.02F	/BUREAU/TTEXTE/ACSV2303.TOS	ST 1462
Adresse	Carnet d'adresses	1.1	/BUREAU/DIVERS/ADRE202F.TOS	ST 1441
Atari Tools	Gestionnaire de disques et fichiers	2.0	/UTILS/DISK/ATTOOL11.TOS	ST 1476
Audio Create	Echantillonneur sonore	0.96	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/AUD_CREA.TOS	ST 1453
AVI Player	Player de fichiers AVI	2.02	/GRAPH/ANIM/AVI_P096.TOS	ST 1422
Big CD Player	Librairie Gem	1.2	/PROGRAMM/OUTILS/BIG202.TOS	ST 1440
CFN	Player/enregistreur de CD audio	1.2	/MUSIQUE/CDPLAY12.TOS	ST 1453
Check	Test et impression de fontes Calamus		/BUREAU/FONTES/CALAMUS/CFN_CHCK.TOS	ST 1461
Chain Reaction	Jeu de réflexion	1.21E New !	/JEUX/REFLEXIO/CH_REACT.TOS	ST 1471
Da Capo	Carnet d'adresses		/BUREAU/DIVERS/DACA121E.TOS	ST 1483
Der Wurm	Jeu de Snake	1.6	/JEUX/REFLEXIO/DW_IIC.TOS	ST 1427
2 Disk-Index	Catalogueur disques	1.0	/UTILS/DISK/DISKINDX.TOS	ST 1455
EPS x CVG	Convertisseur EPS/CVG	1.13E	/GRAPH/UTILS/CONVERT/EPSXCVG.TOS	ST 1242
Freedom	Sélecteur de fichiers	4.03	/UTILS/SYSTEM/FRDM113E.TOS	ST 1498
Gem Bench	Benchmark	1.A	/UTILS/DIVERS/GBNCH403.TOS	ST 1455
Gemini	Bureau alternatif	3.12	/UTILS/SYSTEM/GMNI1A.TOS	ST 1438
Gemview	Convertisseur d'images	2.0	/GRAPH/UTILS/CONVERT/GEMVW312.TOS	ST 1402
Gestion Familiale	Budget familial		/BUREAU/DIVERS/GESTFAM2.TOS	ST 1462
GLCB 2	Librairie C toutes plateformes	1.40	/PROGRAMM/SOURCES/C/GLCB2.TOS	ST 1407
Graph GREPIT	Grapheur (Courbes uniquement)	2.10	/SCIENCES/MATHS/GRAPH_14.TOS	ST 1451
HTML Browser	Recherche GREP sous GEM	0.8 <-	/UTILS/DIVERS/GREPIT21.TOS	ST 1439
Kandinsky	Lecture de pages WEB	1.74	/COMMS/HTML08.TOS	ST 1485
LHARC 3	Logiciel de dessin vectoriel	3.10	/GRAPH/DESSIN/KAND174D.TOS	ST 1335
Junior	Archiveur avec shell et SFX !		/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/LHA310.TOS	ST 1260
MoveIt	Sokoban sous GEM	1.62	/JEUX/REFLEXIO/MOVIT101.TOS	ST 1427
MusicChannel	Player de Mod et lecteur CD audio	3.13d	/MUSIQUE/MCHAN162.TOS	ST 1473
NetHack PRG	Jeu d'aventure		/JEUX/AVENTURE/NH313D_1.TOS	ST 1320
Nishiran	Jeu d'aventure	3.02	/JEUX/AVENTURE/NISHIRAN.TOS	ST 1425
NoDesktop	Bureau alternatif	1.4F New !	/UTILS/SYSTEM/NODSK302.TOS	ST 1457
OCR	Reconnaissance optique de caractères		/BUREAU/TTEXTE/OCR14F.TOS	ST 1482
Only! Valencyl	Jeu de réflexion	2.59	/JEUX/REFLEXIO/VALENCY.TOS	ST 1406
Pac Shell	Shell pour archiveurs		/UTILS/COMPACT/PACSH259.TOS	ST 1433
Pack-CDK	Gestion doc et fontes Calamus	2.4	/BUREAU/PAO/PACK_CDK.TOS	ST 1444
Paula	Player de modules (MOD)	2.2	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/PAULA24.TOS	ST 1430
POV 2.2 (éxécutables)	Raytracing	2.0	/GRAPH/DESSIN/POV/POV22PRG.TOS	ST 1377
Premium Mah Jongg	Shanghaï	1.0	/JEUX/REFLEXIO/MAHJONII.TOS	ST 1160
Quinzaine	Jeu de réussite	1.1	/JEUX/REFLEXIO/XVN.TOS	ST 1469
RSC	Traduction de fichiers ressource		/UTILS/DIVERS/RSCTRA11.TOS	ST 1439
Trans Ruftrade	Traduction Allemand/Anglais	2.3	/BUREAU/DIVERS/RUFTRADE.TOS	ST 1419
Seven Up	Editeur de textes	3.8 New !	/BUREAU/TTEXTE/7UP230.TOS	ST 1442
Speed of Lite	Affichage d'images GIF	13 New !	/GRAPH/UTILS/SPOFLT38.TOS	ST 1490
ST-Guide	Aide en ligne hypertexte	2.21	/UTILS/DIVERS/STGUI13A.TOS	ST 1498
STE To Falcon	Compatibilité STE sur Falcon	2.1	/UTILS/SYSTEM/ST2FC221.TOS	ST 1417
Stello	Jeu d'Othello	2.6	/JEUX/REFLEXIO/STELLO21.TOS	ST 1448
STZIP	Archiveur au format ZIP	2.0	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/STZIP26.TOS	ST 1259
Sweetel 2	Compositeur de pages vidéotex	2.30s	/COMMS/VIDEOTEX/COMPO/SWEETEL2.TOS	ST 1375
The Original	Clone de Boulder Dash	0.31E New !	/JEUX/REFLEXIO/ORIG230S.TOS	ST 1449
Thing	Bureau alternatif	1.0	/UTILS/SYSTEM/THIN031E.TOS	ST 1500
Towers II (A)	Jeu d'aventure	1.22F	/JEUX/AVENTURE/TOW_II_A.TOS	ST 1450 (2
Two In One	Shell pour les archiveurs	1.0a	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/2IN1F122.TOS	disquettes)
World Clock	L'heure partout dans le monde	0.9 New !	/UTILS/DIVERS/WRLDCLKA.TOS	ST 1410
World Conquest	Jeu de stratégie	2.0	/JEUX/REFLEXIO/WC09.TOS	ST 1477
X Splitter	Fragmentation de gros fichiers	2.01	/UTILS/FICHIERS/XSPLITT2.TOS	ST 1494
XLATOR	Traducteur multilingue	0.30	/BUREAU/DIVERS/XLATOR2.TOS	ST 1439
Zeigs Mir	Visualiseur & lien avec éditeurs	1.95 New !	/UTILS/DIVERS/ZEIGMR30.TOS	ST 1373
ZORG (Ze ORGaniser)	Gestion des disques durs	0.98a	/UTILS/DISK/HARDDISK/ZORG_195.TOS	ST 1365
ZZ Com Pro	Emulateur minitel/modem		/COMMS/VIDEOTEX/ZZCOMPRO.TOS	ST 1500



SYQUEST 540 MEGAS

Un nouveau support qui devrait modifier un peu les données actuelles en matières de mémoire de masse : le SYQUEST !

Vous allez me dire que ça existe déjà depuis un bout de temps et que c'est plutôt un support qui semble en fin de carrière au vu de sa compétitivité vis à vis des DAT, disque optique, CD ROM réinscriptible et autres système plus récents.

Et bien révisez vos copie car Nomai, une société française, sort au mois de juin un SYQUEST 540 mégas à un prix plancher : 3500,00 F le lecteur et 350,00 F la cartouche (disponible en juillet). Vu la rapidité du SYQUEST par rapports aux autres supports précités, nul doute que ce nouveau disque amovible sera très populaire... pour les sauvegardes de disque dur par exemple !



SCREENBLASTER 3

Lors de mes pérégrinations dans différentes boutiques ATARI, j'ai souvent entendu des possesseurs de Falcon demander avec une certaine angoisse au vendeur "et entre les cartes Screen Blaster et Blow UP, laquelle choisir ?". Et le vendeur, suivant l'humeur du jour, de choisir l'une ou l'autre, en général, la plus chère.

A la pointe de la défense du consommateur, STMAG va aujourd'hui enfin, et pour la première fois en France, répondre à cette question. Il existe aujourd'hui dans notre beau pays 3 modèles de cartes d'agrandissement d'écran pour Falcon, Blow Up 1, Blow Up 2 et Screen Blaster. La Blow Up 1 est moins chère et limitée au point de vue des fréquences. Quoiqu'en dise son importateur, je la déconseille donc.

Pour la Blow Up 2 et la Screen Blaster, la réponse est plus difficile... vu que les deux cartes sont quasiment identiques. Dans leurs versions externes, les deux cartes se branchent d'une part sur le connecteur vidéo, et d'autre part sur le port joypad. La seule différence notable réside dans la couleur du boîtier plastique (gris ou métallisé) et dans la forme du connecteur Joystick. Sinon, c'est la même chose. Est-ce à dire que l'on peut acheter indifféremment l'une ou l'autre? Non point ! Les passionnés de western savent que dans l'ouest américain, c'est le souvent premier qui dégaine qui a raison. Et bien, en informatique, c'est généralement l'inverse. C'est le dernier qui a fait sa mise à jour qui est le meilleur. Dans le cas présent, la seule différence entre les deux concurrents réside dans le logiciel. Pour les comparer, plus que les cartes, il faut confronter les programmes, leur facilité d'installation, d'utilisation et leurs éventuels bugs. Et aujourd'hui, avec cette nouvelle version, SCREENBLASTER reprend l'avantage.

Dans cette version 3, la carte reste la même que lors les versions précédentes (si ce n'est qu'il existe aujourd'hui une version qui se place à l'intérieur du Falcon). Par contre, le logiciel a bien changé depuis la version 1 (la 2 n'a jamais mis les pieds en France pour une raison obscure).

Le logiciel SCREENBLASTER 3 est en fait constitué de 4 logiciels. Un premier SB_MONI.PRG, à démarrer en tout premier, permet de choisir son moniteur parmi les 49 modèles proposés. Si (comme moi) votre moniteur n'y figure pas, un éditeur de texte quelconque vous permettra de créer un fichier contenant ses caractéristiques: fréquences verticales et horizontales limites celles-ci doivent figurer dans sa documentation). N'écrivez pas n'importe quoi, le logiciel d'extension d'écran prend en compte ces informations pour calculer les résolutions. De fausses informations pourraient endommager votre écran.

Le deuxième, SB_AUTO.PRG, est à poser dans le dossier AUTO. Il doit impérativement être placé après NVDI (pour ceux qui utilisent ce fantastique accélérateur) et avant le 3ème programme SBLANKER.PRG. SB_AUTO.PRG entraine l'apparition d'un écran de choix de résolution à chaque démarrage de la machine, mais également à chaque changement de résolution (c'est nouveau et fort pratique). Les résolutions proposées dépendent du type de moniteur et du nombre de couleurs sélectionnées. Il est fort agréablement possible de changer ce nombre de couleurs par un simple appui sur TAB. Un appui sur UNDO inactive les résolutions étendues de la SCREENBLASTER jusqu'au prochain boot (ou jusqu'au prochain changement des résolutions). Il est également possible, pour chacune des résolutions, de créer une résolution virtuelle, l'image sur le moniteur ne représentant alors plus qu'une fenêtre sur l'écran total.

En l'absence de choix ou bout d'un temps paramétrable, la dernière résolution choisie pour le nombre de couleur voulue est automatiquement choisie.

Nous avons déjà évoqué le 3ème programme, SBLANKERT.PRG. Celui-ci "débranche" l'écran (écran noir) au bout d'un temps d'inactivité paramétrable (par l'intermédiaire d'un CPX), permettant ainsi d'économiser l'écran d'une part et d'accélérer en même temps le Falcon, celui n'ayant plus d'image à rafraîchir.

Enfin, le 4ème programme SB_VMG permet de créer ses propres résolutions. Son utilisation est assez aisée, pour peu que l'on ait d'abord lu attentivement l'excellente documentation en Français, fournie avec la SCREENBLASTER3. En gros, l'utilisateur choisit une fréquence horizontale et une fréquence verticale. Le logiciel calcule automatiquement la résolution résultante en fonction de la fréquence choisie pour le videl (contrôleur vidéo). Un mode test permet alors de tester la résolution obtenue et d'affiner la résolution et le centrage de l'image grâce à une mire. ATTENTION, COMME DANS TOUT LES PROGRAMMES DE CREATION DE RESOLUTIONS ETENDUES, UNE FAUSSE MANOEUVRE PEUT ENDOMMAGER (DEFINITIVEMENT) LE MONITEUR. Si vous n'êtes pas un pro, demander donc à votre revendeur une démonstration pour la création de vos premières résolutions.

Au niveau de la compatibilité avec les autres logiciels, rien à signaler, aucun problème n'a été détecté durant ce test.

Au niveau des résultats, tout dépend, comme d'habitude, de votre écran. On peut aisément atteindre des résolutions du genre 900*500 en 256 couleurs, avec un moniteur multi synchro de base.

En résumé, si SCREENBLASTER3 ne révolutionne pas le domaine de la carte d'agrandissement d'écran pour Falcon, il s'agit d'un très bon ensemble (c'est même actuellement le meilleur). Si vous n'avez pas encore ce type de carte, n'hésitez pas à acheter celle-ci. Sinon, n'hésitez pas non plus à acheter la mise à jour du logiciel.... elle en vaut la peine.

SCREENBLASTER 3
490 F modèle externe, 350F modèle interne,
150F mise à jour du logiciel
disponible chez COMPOSCAN FRANCE,
9 avenue Verdier, 92120 Montrouge
et chez tout les bons revendeurs.

Marc ABRAMSON

BUREAUTIQUE

ST 318 - OPUS : un très bon tableur en version Française.
ST 489 - FIRST WORD v1.06 : traitement de texte simple et efficace. Français.
ST 599 - 7UP v2.03 : voilà un excellent traitement de texte entièrement en Français.
ST 1003 - GESLOY : logiciel de gestion des loyers. Entièrement en Français.
ST 1017 - CLARUS v2.07 : logiciel permettant la création de bases de données. Français.
ST 1047 - ADRESSE v1.81F : logiciel de gestion d'adresse, de plus. En Français.
ST 1049 - FILIATION v2.00 : un excellent logiciel de généalogie. Entièrement en Français.
ST 1103 - VIDEOTHEK v1.20 : permet de gérer votre collection de cassettes vidéo.
ST 1106 - DISCOTHEK v4.11 : gestion de base de donn_es votre collection de CD, disques etc...
ST 1110 - METAMORPHOSER v1.31 : programme d'impression sur plusieurs colonnes pour fichier ASCII.
ST 1132 - VIDEO v2.0 : un programme de gestion de vidéothèque.

DEMOS

ST 373 - JOLI PETIT MATIN : une histoire faite de dessins de Gotlib. Délirant.
ST 386 - GAINSBOURG DEMO : musique digitalisée de Serge Gainsbourg.
ST 608 - OXYGEN DISCO VERSION : musique digitalisée de Jean Michel Jarre
ST 609 - MADONNA DIGIT : chanson digitalisée de Madonna.
ST 862 - BAD : musique digitalisée du célèbre tube de M. Jackson. Nécessite 1 méga.

EDUCATION

ST 017 - COURS D'ASSEMBLEUR : apprendre à programmer en assembleur. En Français.
ST 322 - LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières. En Français.
ST 423 - CONJUGUE : un utilitaire de conjugaison des verbes Français.
ST 509 - BOTNC : éducatif qui traduit en Français les verbes Anglais les plus utilisés.
ST 793 - CEE 1992 : pour tout savoir et devnir incollable sur l'Europe. En Français.
ST 835 - PLANETE BLEUE : testez vos connaissances en géographie mondiale. Français.
ST 836 - ANATOMIE : tester vos connaissances en anatomie humaine. En Français.
ST 860 - MATHS 54 : programme de mathématique de 4ème et 5ème. Français.
ST 874 - ALLEMAND v1.0 : pour vous initier aux joies de la langue allemande. En Français.
ST 899 - ST GLOBE v4.23 : éducatif de géographie Française et mondiale. En Français.
ST 907 - MATHEMATICA : logiciel de géomètrie pour élèves de 6ème à 4ème. En Français.
ST 909 - LE PETIT COMPTABLE : logiciel de mathématique du CE1 au CM2. En Français.
ST 922 - DAGON v1.3 : logiciel de gestion de classes scolaires et universitaires. Français.
ST 997 - FRANGLAIS : éducatif original pour apprendre l'anglais.
ST 1093 - CEE EVOLUTIF : nouvelle version de cette base de données sur l'Europe.

ESOTERISME

ST 316 - ANDROMEDE : logiciel d'astrologie, très complet. Documentation en Français.
ST 422 - ASTROLOGIE CHINOISE : logiciel pour faire votre thème astral. En Français.
ST 500 - PRIME : analyse et interpréter les nombres qui régissent votre vie. En Français.
ST 832 - ST NUMEROLOGIE : faites facilement votre thème numérologique. En Français.
ST 918 - STOS GEOMANCIE : initier vous à cet ancien art divinatoire. En Français.

GESTION - COMPTA

ST 119 - COMPTABILITE DOMESTIQUE : superbe comptabilité personnelle. En Français.
ST 648 - NUMERYS : un excellent utilitaire de facturation monochrome et en Français
ST 843 - AIDECOMPTE v4.07 : gestion de budget familial très facile à utiliser. En Français.
ST 859 - CASH v3.55 : un superbe logiciel de gestion de compte bancaire, en Français.
ST 912 - GESTION FAMILIALE v1.33 : logiciel de gestion de compte bancaire. En Français.
ST 953 - KIKBOURSE v1.0 : logiciel de gestion de portefeuille boursier. En Français.
ST 1016 - METROPYC : logiciel qui permet de gérer facilement des comptes

GRAPHISME

ST 338 - FULLSCREEN CONSTRUCTION KIT : pour créer des images en fullscreen.
ST 425 - SYNTHETICS ARTS v2.02 : logiciel de dessin offrant des tas d'options. Super.
ST 577 - JOCONDE : superbe logiciel de dessin compatible Degas. En Français.
ST 787 - DIGITALISEUR VIDEO : fabriquez votre digitaliseur vidéo. En Français.
ST 856 - SUPER CLIPART 11 : une série de cliparts d'animaux pour vos documents PAO.
ST 914 - RELIEF v1.0 : ce logiciel permet de créer des paysages fractals en 3D. En Français.
ST 930 - CONTRASTE v1.10 : visualiseur, convertisseur et retoucheur d'images. Français.
ST 996 - GEMVIEW v3.06 : dernière version de ce fabuleux convertisseur d'images.
ST 998 - PCHROME4 : convertisseur d'images au format GIF, TGA, SPC, etc...
ST 1046A et 1046B - TOPAZ FRAKTAL PRO v1.00 : superbe logiciel de création d'images fractales.
ST 1108 - PHOTOCHROME v4.00 : visualiseur et convertisseur des images GIF, TGA, RAW, IFF.

JEUX

ST 030 - ONEMORE BREAKOUT : Superbe casse brique en Français. STF uniquement.
ST 143 - PENGUY : très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez vous êtes cuit.
ST 265 - PICTURE CONCENTRATION : excellent jeu de réflexion.
ST 281 - ASCOT : un excellent jeu d'arcade basé sur le principe des jeux d'échelles.
ST 285 - SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. STF uniquement.
ST 372 - CAME CONCEPT v1.0 : une compilation de trois jeux de réflexion. En Français.
ST 396 - KASSKONG : casse briques. Sur STF uniquement.
ST 442 - MAD BALL : casse briques offrant de multiples options.
ST 540 - ROAD BLOCK v1.0 : un bon jeu de d'adresse du style de Pipemania.
ST 541 - KHAN : un jeu de réflexion absolument génial du style Sokoban.
ST 563 - EXODUS : un excellent jeu d'arcade aux graphismes très propres.
ST 589 - OZONE : un exceptionnel jeu de plateformes. STE 1 Méga.
ST 592 - LOBOTOMY INVADERS : adaptation du célèbre jeu Space Invaders. STE
ST 593 - PILE UP : une bonne adaptation de Tétris.
ST 594 - SAGA CASTLE : un très bon jeu d'échelles qui se déroule dans un château.
ST 595 - VIOLENCE : superbe jeu d'arcade. Un must à se procurer d'urgence.
ST 601 - PROTONZ : détruire les briques en dirigeant des miroirs réfléchissants. STF
ST 636 - PENDU MANIA : adaptation du jeu du Pendu entièrement en Français.
ST 637 - QUIZ v1.0 : jeu de questions/réponses en Français. Testez votre savoir.
ST 639 - GRAPHICAL GNU CHESS : un excellent jeu d'échacs. 1 Méga.
ST 645 - GOLD SEEKER v2.0 : un très bon jeu de plateformes.
ST 654 - PERMUTATION : jeu de réflexion Entièrement en Français.
ST 662 - SERENDIPITY : un jeu de réflexion à vous rendre fou.
ST 663 - BALLS : dirigez une balle dans un labyrinthe en plaçant des déflecteurs.
ST 790 - CASINO POKER : simulation fidèle des machines de poker vidéo. En Français.
ST 863 - STRIP TETRIS : une nouvelle adaptation de Tétris. Français.
ST 868 - NOSTRAM : ramassez des clés et diamants pour accèder aux niveaux suivants.
ST 870 - WORLD CONQUEST : jeu de stratégie du style wargame de très bonne qualité.
ST 900 - MOTISSIMO : une adaptation du célèbre jeu "Le Mot le Plus Long". En Français.
ST 905 - MEGATRIX : un clône de Tétris très bien réalisé et entièrement en Français.
ST 908 - ULTIMATE ARENA : excellent jeu de combat. En Français.
ST 911 - PREMIUM MAH JONGG II : un excellent jeu de réflexion.
ST 913 - GIZMOT : un excellent jeu de réflexion du style Motus, le jeu télévisé. En Français.
ST 925 - SOKOBAN : déplacez les caisses et placez sur leurs endroits spécifiques. Superbe
ST 928 - BATTLETRIS excellente adaptation de Tétris aux graphismes remarquables.
ST 935 - PEKING : superbe jeu de réflexion du style Mah-jong.
ST 942 - STARBALL : le plus beau des flippers jamais vu sur Atari. Absolument superbe.
ST 1002 - ZYRCONIUM : un excellent jeu du style Othello, d'une réalisation impeccable. En Français.
ST 1022 - PUNT II : un des meilleurs jeux de plateforme jamais vu sur Atari.
ST 1023 - AXIS : faites pivoter pour faire coincider les couleurs.
ST 1024 - PRENSORIUM : jeu d'arcade d'une bonne qualité offrant plus de 50 niveaux.
ST 1025 - ZOOX : jeu d'arcade stratégie. Evitez de vos faire gober par les bulles.
ST 1026 - SNACMAN : une excellente adaptation du célèbre jeu de Pacman.
ST 1027 - TERMODROID : shoot'em up en scrolling horizontal. Du tir à volonté.
ST 1033 - WALZ : un excellent casse briques en couleur. A voir.
ST 1045 - SCHOKER 2 : un excellent jeu de stratégie action du style de Oxyd.
ST 1058 - PANZER : jeu de combat de chars pour deux joueurs.
ST 1059 - IRON v1.0 : un bon casse briques aux graphismes soignés. En Français.
ST 1060 - VIERFREI : excellent jeu de réflexion du style réussite. En monochrome.
ST 1061 - ISOLA v3.32 : un excellent jeu de réflexion. En version Français.
ST 1064A et 1064B - TOWERS v1.1 : jeu de rôle du style du célèbre Dungeon Master.
ST 1065 - MEDIEVAL CHESS : jeu d'échecs assez surprenant. Nécessite un méga de mémoire.
ST 1101 - REKURSI v1.24 : un bon jeu de réflexion du style Othello.
ST 1102 - NOLIMIT 2 : une bonne simulation de jeu de flipper.
ST 1113 - SUPER SPORTS : un excellent jeu de simulation sportive.
ST 1117 - SCHIEBUNG : un bon jeu de réflexion dans le style de Sokoban.
ST 1118 - SOKO v1.0 : un superbe jeu de réflexion. Nécessite un méga de mémoire.
ST 1119 - TRICKY : un excellent jeu de dés du style Yahtzee. Monochrome.

3615 IFA - 3615 IFA - 3615 IFA - 3615 IFA - 3615 IFA - 3615 IFA - 3615 IFA - 3615 IFA - 3615 IFA - 3615 IFA - 3615 IFA - 3615



MUSIQUE

ST 1012 - INTERNOTE v1.1 : logiciel de notation musicale.
ST 1013 - FINAL SCORE : un bon éditeur de partitions. Fonctionne en monochrome.
ST 1019 - THE OCTALYSER v0.90 : un très bon soundtraker.
ST 1038 - TX LIBRARIAN : éditeur de bibliothèque pour synthétiseurs Yamaha TX.
ST 1088 - FALCON Synth v1.0 : programme de composition musicale.

UTILITAIRES

ST 021 - LOGITHEQUE : le meilleur des utilitaires de gestion de logithèque. En Français.
ST 295 - LIST MAKER : un bon utilitaire pour faire une liste de votre logithèque.
ST 339 - INTRO CONCEPT : créer facilement et rapidement intros et démos. En Français.
ST 354 - ANTIVIRUS 2.02 : un des meilleurs antivirus Français.
ST 457 - CATALOGUE v1.05 : utilitaire pour cataloguer le contenu de vos disquettes.
ST 473 - PACK PURGATOR 2-3 : un superbe antivirus pour soigner vos disquettes.
ST 476 - COCKTAIL v1.0 : gérer une base de données sur les cocktails et apéritifs.
ST 525 - SAGROTAN v4.21b : dernière version de ce fabuleux antivirus, en Français.
ST 544 - L.C.K. : Un excellent logiciel pour créer vos intros. Version d'évaluation. En Français.
ST 585 - BOOTBLOCK : faire un boot personnalisé au démarrage de vos disquettes.
ST 604 - SEBRA : le meilleur des émulateurs monochrome connu à ce jour.
ST 610 - RENOUVEAU ENVELOPPES v1.03 : permet d'imprimer sur des enveloppes.
ST 640 - ELF BOOT v1.1 : programme de configuration de boot.
ST 653 - BOOT KILLER v1.0 : un excellent antivirus En Français
ST 666 - BONSAI MANAGER v1.0 : logiciel poue les passionnés des Bonsa+. En Français.
ST 828 - MEGAGIR : copier de disquettes, capturer des images, etc... En Français.
ST 834 - STAT KENO v1.2 : augmentez vos chances de gagner au Kéno. En Français.
ST 844 - HPCHROME v1.0 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur HP Deskjet..
ST 847 - BIGCONVERT v1.74 : un des meilleurs convertisseurs d'images. Excellent.
ST 852 - BJCHROME v1.4 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur BJ Canon.
ST 853 - GESTION DE TIMBRES : pour gèrer votre collection de timbres. En Français.
ST 855 - BERO PRESS v2.3 : réalisez bannières, posters, calendriers, cartes de voeux, etc...
ST 861 - STARBACK v1.02 : backuper ou de défragmenter les disques durs. En Français.
ST 864 - RESAMPLE II : Il s'agit là d'un rééchantillonneur de sons 8, 12 et 16 bits. Français.
ST 867 - LISTEUR v1.44 : gèrer facilement et rapidement votre liste de disquettes. Français.
ST 869 - LOTOSCOP v1.1 : logiciel de traitement des tirages du loto. En Français.
ST 871 - SPEED OF LIGHT v2.6 : permet de visualiser les images au format GIF.
ST 872 - SERVO.V1 : logiciel permettant la création d'un service minitel R.T.C En Français.
ST 901 - AUDIOCREATE v1.00 : permeti de modifier les échantillons 8 bits. En Français.
ST 906 - STATFOOT v2.00 : prévision et statistiques des résultats de football. En Français.
ST 915 - STRIP CARTOON v1.0 : utilitaire de création de bandes dessinées. En Français.
ST 919 - FLASH KENO v0.2 : ce logiciel vous permettra de mieux jouer au Kéno. En Français.
ST 927 - OCR v1.2 : logiciel de reconnaissance de caractères. En Français.
ST 963 - DISK MASTER v3.10 : le plus complet des utilitaires disque. En Français.
ST 966 - CUI-STOCK v1.2 : programme de gestion spécifique à la restauration. En Français
ST 971 - LOTOSTAT v3.0 : logiciel de statistique pour ceux qui joent au Loto. En Français.
ST 994 - EASYDAT v1.20 : utilitaire pour classer vos CD, cassettes, disquettes... Monochrome.
ST 1018 - THE RECIPE BOX : logiciel permettant d'établir un livre de recettes.
ST 1020 - VISITENKARTEN : créez vos cartes de visite. Monochrome.
ST 1069 - QED v3.10 : le meilleur des éditeurs de texte sur Atari.
ST 1086 - LHARC JUNIOR v3.0 : voilà le haut de gamme des archiveurs.
ST 1087 - HP DESK v3.10 : permet de faire des copies d'écran sur les imprimantes HP.
ST 1090 - GEMAR v2.20 : permet de faire des sauvegardes de votre disque dur sur streamer SCSI.

29 Frs la disquette

Bon de commande à retourner à :
IFA, 508 route nationale 59680 Cerfontaine
Tél : 27-65-58-11 Fax : 27-65-86-11

Veuillez me faire parvenir les disquettes ci-après :

Nombre de disquettes .... x 29 Frs .... = ... Frs
Catalogue complet (20 Frs) .... = ... Frs
Frais de port .... = 35 Frs
Frais de port étranger et Dom-Tom (+25 Frs) .... = ... Frs

Montant total = ... Frs

Règlement par :
O Chèque O Mandat O Carte Bancaire

CB N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration : ..../ .... Signature :

Nom .... Prénom ....
N° .... Rue ....
Code postal .... Ville ....

LOISIRS

dirigé par Marc ABRAMSON

SUBSTATION

Le clône de DOOM sur STE/FALCON est enfin dispo chez ??? FRONTIER SOFTWARE et tous les bons revendeurs. Depuis les avant-première que nous vous avions offert, le jeu s'est, parait il, encore bien amélioré.

On trouvera également dans la hote de FRONTIER TEAM, un jeu de football pour STE/FALCON plutôt réussi (ah les bruitages et l'ombre du ballon sur le sol !) et DINO DUDES adaptation du célèbre hit sur FALCON.

Vivement les tests du mois prochain !!!

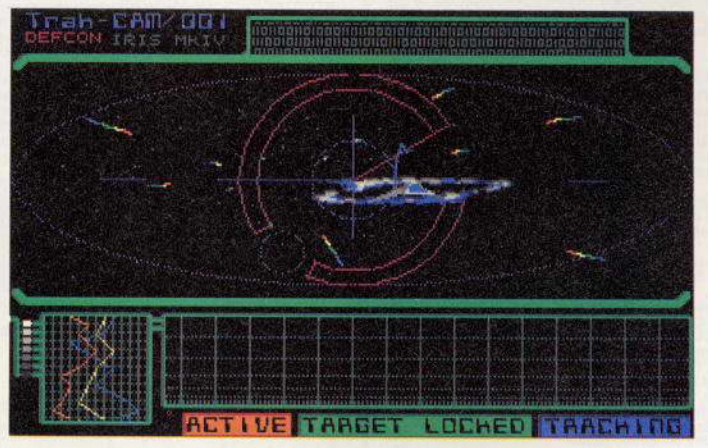


ZERO 5

Qui a dit que plus aucun jeu ne sortait sur ATARI. Frontier Software, décidément très prolixe ces derniers mois, nous propose ce mois ci un jeu futuriste à la Total Eclipse, en provenance d'Angleterre. Dans ce jeu, livré sur 3 disquettes, mais installable sur disque dur, vous incarnez un pilote de la résistance aux ignobles morphons, qui entravent l'avancée civilisatrice de la race humaine à travers les étoiles et les galaxies. Aux commandes de votre vaisseau à propulsion muonique, pouvant aller jusqu'à 89.112% de la vitesse de la lumière (dixit le manuel technique du vaisseau), il ne vous reste plus qu'à fondre sur les ennemis et à leur envoyer dans les antennes (les morphons portent des antennes, tout le monde le sait) de petites décharges de 305.68 terra watt (dixit le même manuel), ce qui a pour effet de les griller sur place, les rendant ainsi pour le moins inoffensifs, voire même peut-être comestibles (on ne sait jamais, personne n'a encore essayé !).



Le but du jeu, tout au long des différentes missions, est donc de tirer sur les ennemis. Si l'on raisonne ainsi, force est de constater que l'aspect stratégique de ZERO-5 est fort limité, et qu'il ne s'agit en fait d'un simple jeu de tir. Il suffit de repérer l'ennemi dans les radars, de se diriger (au joypad ou à la souris) dans la bonne direction, de se mettre au même niveau que les méchants morphons et de tirer. C'est beau la théorie ! Mais c'est malheureusement plus facile à dire qu'à faire, car les morphons bougent, fuient et vous tirent dessus (lorsque c'est de loin, on peut éviter leurs salves que l'on voit sur l'écran radar en virant de bord brusquement). De plus, tant que l'on est dans l'espace, tout va bien, mais au fur et à mesure des missions, vous aurez à aller détruire des villes morphons sur les planètes morphons et vous devrez tenir compte dans vos mouvements du relief mouvementé des dites planètes, sous peine de crasher votre vaisseau contre le sol.



Comme en plus, la réalisation est parfaite (ennemis en 3D forme pleine, sons stéréo), le jeu est très vite fort prenant, que l'on soit sur STE ou sur Falcon. Sur cette machine, même s'il n'exploite que la classique basse résolution ST, le jeu gagne au niveau visuel (nombre de couleurs) aussi bien qu'au niveau sonore (splendide gestion de la stéréo, pour les tirs et les déplacements des vaisseaux) et, bien entendu, au niveau vitesse. Ceux qui auront terminé la bonne dizaine de missions fournies sur les disquettes originales seront heureux d'apprendre que des disquettes de missions supplémentaires sont prévues.

En conclusion, même s'il ne révolutionne pas le genre, ZERO 5 est une bonne exploitation d'un thème classique. Je la conseillerais volontiers à ceux qui aiment ce genre de jeu. Les autres feraient bien de l'essayer également. Cela les amenera peut-être à changer d'opinion !

Marc ABRAMSON

ZERO 5

STE et FALCON / prix 290,00 F
Disponible chez Frontier Software
4 square Eugène Varlin 91000 Evry
Et chez les bons revendeurs

test

HOLLYWOOD HUSTLER

Nous vous en offrions des captures d'écran en avant première en direct de Grande-Bretagne il y a deux numéros, HOLLYWOOD HUSTLER est enfin en France et je pense qu'il est inutile d'essayer de vous faire deviner le nom de son importateur puisqu'il s'agit une nouvelle fois de FRONTIER SOFTWARE.

HOLLYWOOD FAIT SON CINEMA

HOLLYWOOD HUSTLER porte bien son nom, puisqu'il se veut avant tout conçu comme un film interactif. En effet, tout se passe comme au cinéma. Le jeu débute par un logo animé de la société productrice (DESERT STAR) qui commence sur un écran noir pendant que l'on entend des chants d'indiens. Vient ensuite le générique du film entrecoupé de scènes vidéo montrant le personnage principal (vous) appelé par un mystérieux message à vous rendre à LAS VEGAS pour un tournoi de poker dans un tripot sordide si vous tenez à revoir votre tendre BARBIE. Arrivé au dit tripot, vous pouvez même regarder la télévision. Durant le jeu, les parties sont ponctuées par des passages de serveuse, des concurrents qui se désaltèrent. La bande sonore est particulièrement soignée puisqu'on y entend le téléphone sonner, des crissements de pneus et surtout des bâillements, ronflements, pets, rots et autres bruits issus du corps humain lorsque vous mettez du temps à jouer. Les joueurs d'ailleurs parlent durant le match et il si vous comprenez bien l'anglais, nul doute que vous apprécierez encore plus le coté réaliste.

Le match terminé, selon votre score, vous avez droit à trois fins différentes, ce qui apparente un peu plus HOLLYWOOD HUSTLER au film interactif précité.

C'est bien beau tout cela, mais c'est encore (ou plutôt enfin ?) un jeu sur CD ROM ? Que nenni ! HOLLYWOOD HUSTLER tient sur 3 disquettes et on a du mal à imaginer que cela soit possible d'autant plus qu'il s'agit de double densité (et non HD) destination ST(E) oblige. Il est d'ailleurs intéressant de noter que les auteurs n'ayant pas voulu casser l'effet cinématographique, n'ont pas mis de panneau "insérez la disquette truc". Les deux moments où vous devez le faire sont précisés dans la doc.

ET LE JEU DANS TOUT CA ?

Le jeu est assez bien fait, prenant, rempli d'humour, de clins d'oeil cinématographiques et se joue au joystick (étonnant pour un jeu de poker). Sur la boite il est écrit que le jeu à été développé en collaboration avec Robin KEEN scénariste à HOLLYWOOD et Dave KEEN joueur de bridge international qui semble réputé dans son domaine.

Vous avez trois adversaires, JOE, MONTANA SLIM et CHUCK. Avant chaque partie, vous pouvez choisir entre trois niveaux ROOKIE, AVERAGE et HUSTLER ainsi que le nombre de manches (15, 25 ou illimité). Le poker se joue ici dans sa version américaine donc assez simplement. Vous commencez par miser cinq dollars au départ. Ensuite soit vous continuez, soit vous abandonnez. Enfin vous pouvez changer jusqu'à trois cartes. La manche est terminée lorsqu'un joueur abandonne. Alors les trois autres abaissent leurs cartes sur la table et le gagnant est celui qui a le meilleur jeu "of course". Méfiez vous tout de même de cette apparente simplicité. Les joueurs, s'ils ne sont pas en chair et en os, ne sont pas toujours d'humeur égale et ils peuvent fort bien vous plumer au moment où vous vous y attendez le moins.

En attendant ce n'est pas le prix du jeu qui vous laissera sur la paille. Et puis pour une fois qu'un jeu avec séquences animées se destine exclusivement au ST(E)...

HOLLYWOOD HUSTLER

STF & STE
(FALCONAVEC BACKWARD UNIQUEMENT)
prix 290,00 F

Disponible chez Frontier Software
4 square Eugène Varlin 91000 Evry
Et chez les bons revendeurs



S.SOCCER, H.STRIKE & D.DRAGON

Comme d'habitude, avant d'attaquer la moisson des jeux du mois, voici les nouveautés de l'univers Jaguar.

Commençons par la désormais traditionnelle rubrique CDROM... qui n'est toujours pas là. Une nouvelle date est maintenant annoncée : fin Juin. Pourquoi si tard ? C'est simple, je l'ai déjà expliqué le mois dernier : ATARI ne souhaite pas réitérer avec le CDROM l'erreur faite avec la Jaguar, en sortant un périphérique sans jeu. Le CDROM ne sortira donc que lorsqu'il y aura au moins 5 jeux terminés. Et, si le lecteur de CDROM est prêt pour sa part, les jeux sont, comme d'habitude, en retard.

Le lecteur de CDROM n'est pas le seul nouveau périphérique pour Jaguar. Voici donc une liste non exhaustive de ce qui se prépare de beau au niveau hard sur notre console préférée.

Commençons par la CATBOX qui est d'ores et déjà vendue aux Etats Unis, depuis début Avril, ainsi qu'en France depuis début mai (vue chez Techno service le 5 mai). Nous vous en avons déjà parlé, et nous rappellerons juste qu'il s'agit d'une interface AUDIO/VIDEO/RESEAU offrant à la Jaguar des prises RCA et Jack pour une chaine hifi ou un casque, une prise RS232, un port JAGNET pour réseau local, une sortie SVIDEO etc. Bref, c'est l'interface indispensable pour ouvrir la Jaguar vers l'extérieur. On vous en reparlera très bientôt.

Nous vous avons également parlé je crois du nouveau joypad. Celui-ci ressemblera beaucoup plus au joypad de la Saturn, avec deux boutons de déplacement à droite et à gauche, et 6 boutons de tirs en haut au lieu des 3. Il s'agit juste d'un nouveau dessin destiné à améliorer l'ergonomie, mais il n'y a pas véritablement de nouvelles possibilités, les nouveaux boutons se contentant de doubler le pavé numérique, peu pratique d'accès il est vrai.

Toujours dans le domaine des joypads, Atari annonce un quadrupleur de joypad, qui permettra, comme son nom l'indique, de brancher quatre joypads par prise, soit 8 au total. Des jeux utilisant cet accessoire sont d'ores et déjà prévus, le premier devant être un jeu de tennis permettant de jouer des doubles à 4 joueurs et 4 pads.

Sont également en préparation un volant analogique (style ceux des bornes d'arcade) pour les courses de voiture et un vrai manche à balai pour de futurs simulateurs de vols.

Passons maintenant au domaine des liaisons entre Jaguars. Atari a défini et publié les spécifications du JAGLINK, liaison par câble entre deux Jaguars. Heureuse surprise, ce sont exactement celles retenues par ICD pour les sorties JAGNET de sa CATBOX.

ATARI travaille actuellement sur le JAG MODEM, un modem 19 200 bauds, permettant de relier deux Jaguars par le réseau téléphonique classique. Particularité, ce modem sera livré avec un casque style casque de pilote, avec deux écouteurs et un micro, relié au modem. Il sera ainsi possible de communiquer par la voix avec le (les ?) joueurs distants en même temps que les consoles se communiqueront les données. La note téléphonique risque d'en prendre un coup, mais le plaisir de jouer à distance sera nettement amélioré. En France, nous risquons d'avoir en plus le problème de l'accréditation France Télécom.

Dans le domaine des casques, un casque de réalité virtuelle, prévu autour de 200$ est annoncé pour Noël. Plus de précisions dès que nous en aurons.

Enfin, une cartouche MPEG est prévue, qui permettra de relire les CDVIDEO MPEG. Aux Etats Unis, TIME WARNER mène également actuellement une expérience dans laquelle la JAGUAR sert de décodeur MPEG2 pour les réseaux câblés de télévision numérique. J'y reviendrais également dans les prochains mois.

Avant de passer aux jeux du mois, voici, dans un désordre aussi savant qu'artistique, les nouveautés en cartouches prévues pour les 2 mois à venir... sous réserve de retard des éditeurs, ou de bonnes surprises d'autres éditeurs.

AIR CAR , BURN OUT , FLASH BACK , PINBALL FANTAISY et RAYMAN

Une bonne nouvelle pour terminer. Des grands éditeurs viennent de signer pour porter leurs jeux les plus célèbres sur la Jaguar. Citons (entre autres) WILLIAMS pour "MORTAL KOMBAT III", ACCLAIM pour "NBA JAM" et "FRANK THOMAS BASSEBALL" et ELECTRONIC ARTS (oui, ceux de la console concurrente 3DO) pour "THE NEED FOR SPEED" et "FIFA SOCCER" (que d'aucuns considèrent comme le meilleur jeu de foot, toute machine confondue).



Passons à l'actualité des jeux avec 3 cartouches ce mois.

DOUBLE DRAGON 5

Commençons par DOUBLE DRAGON 5 : The Shadow Falls. Ce titre est le 3ème jeu de combat disponible sur Jaguar (après Dragon, the legend of Bruce Lee et Kazumi Ninja). Les différences ? La documentation tout d'abord. En anglais, elle est présentée sous la forme d'une bande dessinée, ce qui est fort sympathique. Ensuite, le maniement des personnages est beaucoup plus simple que dans les deux jeux précédents. Le Joypad sert bien évidement à se déplacer, mais en combinaison avec les 6 boutons de combats (3 pour les coups de main et 3 pour les coups de pieds), il permet 48 positions de combat par personnage (24 positions d'attaque et 24 de défense). Ce type de contrôle devrait être particulièrement adapté au nouveau joypad à 6 boutons évoqué plus haut. En attendant, c'est relativement contrôlable, malgré la petitesse de la croix directionnelle du pad qui n'est vraiment pas adaptée à ce genre de jeu.

Autre particularité du jeu, le coté nettement plus 'cartoon' des sprites. Si ceux-ci sont nettement plus petits que ceux des deux jeux de combat précédent (et si les décors sont également beaucoup moins travaillés), ils sont plus ronds et les animations sont plutôt plus fluides. En jouant, on se croirait un peu dans un dessin animé... japonais quand même. Il est fort heureusement possible de jouer à 2. Globalement, cette nouvelle cartouche n'apporte pas grand-chose.

Elle est réservée à ceux qui n'ont pas encore de jeu de combats, ou aux inconditionnels du genre...

SENSIBLE SOCCER

Comme son nom l'indique, il s'agit d'un jeu de football. Attention, il ne s'agit plus de football américain, mais bien du football européen qui envahit périodiquement nos chaines de télévision.

Commençons par le commencement, la

documentation. En anglais une fois de plus, elle commence elle-même par une explication des règles du football, ce jeu étant quasi inconnu aux USA Unis. Elle explique ensuite l'utilisation du jeu. En gros, votre curseur permet de contrôler le joueur le plus proche de la balle et les boutons permettent de faire des passes, des tirs ou des têtes. Bref, la lecture de la documentation n'est pas indispensable.

Il est possible de jouer des matchs amicaux, ou différents championnats, coupe ou ligues, allant du Championnat d'Europe à la Coupe des Nations, au Championnat de Turquie et à la Coupe du Monde. Si vous choisissez une compétition internationale, vous ne pourrez jouer que l'une des équipes qualifiées pour ce tournoi. Ainsi, si vous choisissez la coupe du monde, vous ne pourrez être chauvins, puisqu'il s'agit de la dernière et que la France ne figurait pas parmi les équipes qualifiées ("Si ça continue, on n'ira pas en amérique, hein, Popeye" J.P.P.). Vous ne pourrez jouer également que les matchs de l'équipe choisie, le résultat des autres matchs du championnat résultant d'un tirage au sort. J'ai ainsi vu une finale de Coupe d'Europe Croatie-Suisse assez irréaliste.

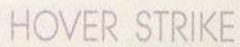
A l'inverse, si vous choisissez des matchs amicaux, vous pourrez choisir les deux équipes en course pour chaque match, et vous jouerez tous les matchs.

Vous pouvez commencer par personnaliser votre équipe, en modifiant les noms des joueurs, ce qui sera bienvenu car les noms des joueurs sont un peu bizarres. En jouant l'équipe de France, mes joueurs se nomment (je cite) OVAN BESILE, JERI HENSEN, HEMI DENLIN, EGUSTINE DROMA, PITR REMALLO et j'en passe. C'est ridicule, si on peut choisir la nationalité de l'équipe, le jeu devrait en tenir compte pour proposer des noms à la consonance correspondant au choix.

Vous pouvez également choisir la couleur des éléments de votre combinaison, ou de la combinaison de remplacement si l'équipe adverse porte les mêmes couleurs.

Enfin, le match. Vous commencez par choisir la tactique de jeu, nombre d'attaquants, de milieux de terrain et de défenseurs (j'ai un faible pour le traditionnel 4.4.2). Et le match commence. Le terrain est vu de dessus. À chaque instant, on voit un gros tiers de terrain, et celui-ci scrolle vers le haut ou le bas en fonction de la position du joueur qui a la balle. Vous ne contrôlez qu'un joueur à la fois, celui qui a ou qui est le plus proche du ballon. En théorie, on peut dribler, faire des passes, tirer ou même faire des têtes. Les goals sont gérés automatiquement par la console.

Au début, ça a l'air sympathique, malgré la petitesse des joueurs qui s'apparentent plus à des points qu'à de véritables sprites. Et puis, en jouant, on se rend compte que les contrôles sont particulièrement difficiles, et qu'il est quasi impossible de faire ce que l'on désire. Par exemple, selon la documentation, on peut faire une passe dans une direction pendant que l'on court dans une autre direction. J'ai eu beau essayer, rien à faire. Les bruitages de foule en délire sont toujours les mêmes, quelle que soit l'action, et que c'est extrêmement lassant. Bref, au bout de trois matchs, qu'on les ait gagnés ou perdus, on s'est lassé du jeu, qui va rejoindre la pile grandissante des jeux Jaguars qui n'auraient jamais du sortir. Même le jeu à deux, chacun contrôlant une équipe, bien que plus intéressant, n'arrive pas à sauver la cartouche de l'ennui qui s'en échappe.



HOVER STRIKE

Dernier arrivé, HOVER STRIKE rebute d'abord par ses graphismes. En démonstration chez un célèbre revendeur-importateur parisien déjà cité plus haut (que nous remercions encore pour le prêt des jeux), tous les clients et vendeurs le trouvaient fort laid. Il est vrai que les sols mappés en bandes lumineuses en zig-zag ne sont pas très jolis. N'écoutant que mon courage, je l'ai cependant testé et j'ai été honorablement surpris. HOVER STRIKE est le fils caché de Cybermorph. Comme dans ce jeu, vous êtes parachuté sur des planètes hostiles, pour accomplir des missions téméraires. Mais si dans l'ancêtre, il fallait récupérer les pods, il s'agit ici d'éliminer certains ennemis, variables suivant la mission. Dans certaines, vous devez faire sauter des bases, dans d'autres des radars, dans d'autres encore des courriers interstellaires, etc.



Pour vous aider, vous disposez d'une arme de base, non limitée en tir, de trois catégories de missile, qui s'épuisent fort vite et d'un bouclier qui vous protège un certain temps (trop court souvent) des tirs de vos ennemis. Un radar vous permet de repérer les objectifs (un conseil : ne tentez pas de les supprimer tous, ils sont trop nombreux. Concentrez-vous sur votre mission, vous verrez, c'est plus facile). Ce radar permet également de voir les ennemis, les réserves de missile et d'énergie pour vos boucliers et les objectifs prioritaires. Les difficultés, à part la multitude d'ennemis qui vous bombardent en permanence ou presque, résident dans les reliefs. Ceux-ci, souvent fort accidentés, obligent quelquefois à faire de longs détours pour les contourner et atteindre un objectif pourtant proche à vol d'oiseau. Ces reliefs ne seraient rien sans la difficulté principale, la conduite de l'engin. Si je tenais l'ingénieur qui a inventé le système de propulsion de cet hydroglisseur, je l'étranglerais avec une joie malsaine. En effet, impossible d'aller droit ! Chaque obstacle entraine un changement dans la glissade en cours (un peu comme quand vous lancez une bille tout droit sur un sol infesté de gravier, la bille tourne et la trajectoire ne cesse de changer). Il vous faut donc en permanence corriger cette trajectoire, si vous désirez atteindre un endroit précis. Le système de jeu à deux en coopération, un pad contrôlant les mouvements, l'autre la tourelle de tir est donc particulièrement intéressant. C'est nettement plus facile, et si vous êtes un minimum ambidextre, c'est même utilisable pour une personne seule.

Le jeu est très vite assez prenant, et on va même jusqu'à se rendre compte qu'il n'est pas si laid que ça. Les ennemis sont totalement mappés (en couleurs sombres, il est vrai). Quant au relief, on s'y fait. Une option permet même de remplacer la vision depuis le cockpit par une vue de caméra externe, finalement pas si laide.

Bref, il s'agit d'un jeu relativement intéressant que je recommanderais volontiers s'il n'y avait pas déjà Cybermorph. Les deux jeux sont finalement forts semblables. HOVER STRIKE donne de ce fait un sentiment de déjà joué...pour ceux qui connaissent Cybermorph. Il aurait sans doute mieux valu inventer quelque chose de totalement nouveau.

Marc ABRAMSON

	Double Dragon V	Sensible Soccer	Hover Strike
Graphismes	60	35	55
Sons	60	50	65
Fluidité	80	70	70
Maniabilité	75	40	70
Intérêt	60	45	75
Moyenne	67	40	67

DEMOS

dirigé par Fabien LETORT

EN VRAC

La démo d'Avena arrivé 3eme vient juste de sortir. Celle d'Eko devrait sortir maintenant d'ici quelques semaines.

Quant à celle d'Aura elle vient de sortir sous le nom d'EX-ILLUSION.

Pour finir il semble que La saturne 3 aura lieu au mois de septembre.

FRIED BIET III

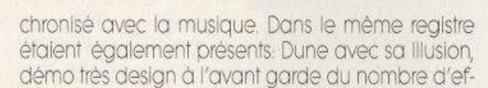
Fried bits III
La coding Party !

Fried bits III tel est le nom de l'une des plus grosses coding party annuelles en Allemagne. Elle s'est déroulée du 14 au 17 Avril 1995 à Brême. Pendant quatres jours non stop, les plus grands groupes européens etaient réunis pour mettre en commun leurs savoir et leurs productions au tableau d'honneur des compétitions. Ce qu'il y a de plus frappant ce n'est pas le nombre de participants mais la notoriétée des groupes présents.

En effet, nous étions 250 environs mais avons pu nous entretenir avec les principaux représentants du monde de la démo Falcon. Bien que quelques ST et archimèdes aient été de la fête, le Falcon était Roi. Nous avons de même vu quelques grosses configurations comme une station raytrace avec le matériel vidéo. Les falcons allemands étaient d'autre part fortement dotés de disques durs externes et Sysquest 205 Mo.

LES PRODUCTIONS

Honneur à l'ancêtre ou sur un 520 était montrée la fameuse démo d'équinox: la Virutal Escape. Attendue depuis très longtemps, elle serait comme toujours sur le point de sortir. Il semble que ce soit dans le domaine du possible (toutefois l'évolution de cette dernière stagne beaucoup !). La démo comporte de nombreux effets comme une Dragon Ball, de la grosse 3D et un chainage répétitif mais soigné, bien synchronisé avec la musique. Dans le même registre étaient également présents: Dune avec sa Illusion, démo très design à l'avant garde du nombre d'effets contenant entre autre une Bande déssinée, une partie 3D, du mapping entre autre choses (le test a été réalisé le mois dernier). Egalement présent une démo non distribuée d'un clone de wolfenstein en gouraud dénomé Substation de haut niveau réalisé par Zeal et Anatomica pour Unique dev. Sweden.





LES CONCOURS



Il y a eu pendant les derniers jours, différents concours entre autres, sur le graphisme libre, le soundtrack, les démos 96 ko et les démos falcon, le tout jugé en une nuit par tous les participants réunis dans une salle de projection. Parlons tout d'abord du graphisme de la compétition qui était de très bon niveau (bien que la tendance amiga à utiliser un scanner tend à envahir la scène). On y attendait Mc Fly, qui, l'année dernière gagna, la main haute la première place, ce fut l'un de ses dauphins : Agent T qui nous surpris par une vue sous marine difficile à réaliser de toute beautée. Notons la bonne prestation des francais avec Niko, (ex graphiste reconnu des MJJ prod ?) avec sa seconde place ou encore Flanker d'adrénaline bien placé en quatrième place. Le soundtrack fut bien épuisant à juger, devant écouter une grande quantité de modules: plus de 22 au total, remporté par Tommy du groupe Avena. Enfin les démos furent présentées. L'état d'esprit général fut qu'il existe aujourd'hui deux mondes, l'un de bas de gamme et l'autre généralement à l'élite. Le concours des 96 ko en fut le parfait exemple. Plus qu'une recherche du meilleur compacteur, c'est surtout la réutilisation intelligente des routines qui fait de cette discipline l'une des plus difficiles. Le groupe Inter/Light nous a concocté un festival d'effets plus imposants les uns que les autres. Notons la remarquable performance d'une démo d'un simili Doom par le groupe Stax (qui nous a bien impressionné). On en évoque une future utilisation commerciale.





LA COMPETITION FALCON

Tout au long de la réunion, planaient tous les pronostics possibles quant au gagnant. D'autant que les compétiteurs voulaient préserver toute la surprise. Tout d'abord honneur au gagnant: le groupe Lazer. La Lost Blubb n'est autre qu'un remix de leurs meilleurs effets appliqués à des reprises vidéo dans un style 'Spaceball' désormais bien connu. Est présent un nombre d'effets importants, en 3D filaire et pleine, des effets d'explosion en points, le tout arrangé par un bon chainage. Le personnage principal, ici une danseuse n'est autre que Martina, le membre féminin du groupe. Nous nous sommes laissés prendre à cette démo, en fait, peu design ni très puissante mais très agréable à regarder. Il est toutefois important de

noter la taille énorme de cette démo. Les seuls représentants francais ont fait bonne figure. Eko, incontournable sur la scène française nous présentèrent la Eko System. Bien que ce fût une préview (d'ailleurs comme toutes les démos présentées), elle remporta la seconde place. Avec une démo très technique, elle nous emporte dans des mondes 3D de toute beautées et surtout très réaliste. Le design n'est pas en reste avec la recherche d'un effet pommier. C'est la saison... Cette dernière est dans la lignée de la Are You Expérienced. Nous ne pouvons pas vous la montrer, le groupe ayant décidé de ne rien laisser échapper. Ceci nous deçoit beaucoup. (Impossible aussi d'avoir un snap shot, ah ! ces groupes français...). Avena, Digital Chaos et Chaos de Sanity viennent se placer troisième, ils réalisent une bonne démo mais manquant généralement de design surtout dans leur monde 3D ou le robot est, il faut bien l'avouer, totalement affreux. Toutefois, ils se distinguent par une bonne ma trise des déformations d'images. Chaos/Sanity réalisent un rototozoom (comme à son habitude mais cette fois très propre et avec des effets de déformations impressionnants. C'est sans conteste le meilleur jamais vu sur Falcon et sur d'autres machines !). Notons la présence d'un jeune groupe Allemand: Thérapy, une sympatique petite démo pour une première production. Peut être des futures vedettes ? Dans le lot du premier prix on remarquera une console Sony, pour le deuxième lot: Néon. Les organisateurs ont bien fait les choses.

RENCONTRES

Nous rencontrèrent la-bas, une figure emblématique de la démo à ses premières heures: Daryl de Tex. Il nous confia qu'il développe actuellement sur Jaguar. D'autre part, Mr Marc Rosocha, cocréateur de Iron Soldier et PDG d'Eclipse Software, nous confia qu'il travaillait sur plus d'un jeu pour la Jaguar, tous programmés par des démomakers connu et reconnu. Le barrage de la langue força bien souvent les francais à rester entre eux, citons entre autre Hydroxid, compagnons de voyage qui réalisèrent une petite démo non présentée et témoignant de la vigueur du groupe. Adrénaline était la mais pas de demos annoncée pour l'instant. Agréssion, les Ex gourou de la Demo Ste et reconvertis dans la réalisation de jeux présentait l'adaptation de Stardust pour Ste.

C'EST FINI...

Fatigués mais contents nous retiendrons de cette coding paty que le monde de la démo Falcon est bien vivant et que bientot quelques Mega-octets viendront s'ajouter à votre disque dur pour votre plaisir. Les groupes français réalisèrent un beau parcours en terre étrangère.

L'oganisation de la coding party fut parfaite, et déjà une Fried Bits IV est prévu.

Fabien LETORT

MUSIC COMPETITION

Placement	Pseudo	Groupe	Pays	Points
1. place	Tommy	Avena	(D)	152
2. place	FXL	TNB	(D)	112
3. place	Stax	Lazer	(A)	69
4. place	CAR	TNB	(D)	60
5. place	RipGuy	Rsk	(D)	38
6. place	Tyan	Stax	(D)	34
6. place	Fried	Avena	(D)	34
8. place	Ph÷nix	TCE	(D)	33
9. place	Kil	Hydroxyd	(F)	28
10. place	Front 6	NewLine	(D)	27
11. place	FRX	Equinox	(F)	26
11. place	Havoc	Giants	(NL)	26
13. place	CIG	Avengers	(F	22
14. place	LOT	TNB	(D)	20
15. place	MAN	Dawn	(NL)	18
16. place	Sonic	DBA	(NL)	17
17. place	Chaoz	Sound Conexion	(D)	15
17. place	TJS	Aggression	(FL)	15
19. place	SCY	TSCC	(D)	13
20. place	OTM	DBA	(NL)	8
21. place	ADS	Hydroxyd	(F)	6
22. place	Mix	Psychonomix	(D)	3

GRAPHISME COMPETITION

Placement	Pseudo	Groupe	Pays	Points
1. place	Agent T.	Cream	(D)	207
2. place	Niko	EKO	(F)	189
3. place	JMS	NewLien	(D)	125
4. place	Flan	Adrenaline	(F)	49
5. place	Jade	Dune	(D)	45
6. place	Dan H.	Light	(D)	39
7. place	Dan	Lazer	(D)	26
8. place	Owl	Aggression	(FL)	25
9. place	Bull	Independent	(D)	19
10. place	Twin	Xperience	(D)	14
10. place	Lance	Aggression	(FL)	14
12. place	Phygozator	Chaos Engine	(D)	9
12. place	Noodles	Phantasm	(D)	9
14. place	Nytrik	Hydroxyd	(F)	7
15. place	The Byte	Chaos Engine	(D)	5
16. place	Christian	TEX	(D)	4

96 KTRO COMPETITION

Placement	96ktro	Groupe	Pays	Points
1. place	Terrorise your Soul		Independent	TSCC (D)
391				
2. place	Burning Water	Chaos Engine	(D)	194
3. place	Doomino	Stax	(D)	150
4. place	DBA96ktro	DBA	(NL)	22
5. place	Bombtrak	Sentry	(NL)	20
6. place	Analtuck	Senior Dads	(GB)	17
7. place	Hirntod	TNB	(D)	16
7. place	Fzwerm	Mr. Nil	(NL	16

DEMO COMPETITION

Placement	Nom de la Demo	Groupe	Pays	Points
1. place	Lost Blubb	Lazer	(Independent)	(A/D) 292
2. place	EKO System	EKO	(F)	275
3. place	Avena-Demo	Avena	(D)	245
4. place	Bugs from outer Space	Impulse	(S)	10
5. place	Function	Therapy	(D)	0

SPONSORS : Compo (Allemagne)/Overscan, R.O.M-Logicware, WBW-Service, KGC-Studio, Frontier-Software, Digital-Data-Deicke, Spielraum, Akzente, Team-Computer, Jobis, CSCN-Europe.

3615 STMAG

Toute l'info pour les branchés du ST TT & Falcon

Le dialogue direct

Les Petites Annonces

3615 ST MAG c'est également les Boîtes aux lettres, toute l'actualité des salons, les questions à la Rédaction, les démos, les jeux, bref l'outil indispensable pour se tenir informé sans bouger !



Toujours plus d'action pour votre ST !

ST Disquettes avec MOKTAR

16 niveaux, 40 monstres différents et des centaines de pièges !
Un Hit des jeux de plate-forme.





Par correspondance uniquement,
64 F
auprès de
PRESSIMAGE, Hors-Séries,
5/7 rue Raspail
93100 MONTREUIL

Nom:..
Prénom:..
Adresse:..
CP:.............. VILLE:..............

❑ ST Disquettes / MOKTAR
64 F + 15 F de port soit 79 F.

Règlement uniquement par Chèque ou Mandat libellé à l'ordre de PRESSIMAGE.

STM96

Sans aucun doute le meilleur jeu de l'année ...

Prix : 290 Frs
Pour Ste et Falcon

Par les auteurs d'Obsession !

SUBSTATION

Demandez notre catalogue !
(contre deux timbres à 2F80)

HOLLYWOOD HUSTLER
Pour Stf/Ste/Falcon

Plus qu'une simulation de poker, Hollywood Hustler est un superbe jeu intératif!

290 Frs

ZERO 5
Pour Ste/Falcon

Exploitant totalement votre machine, ce jeu en 3D vous projetera dans une guerre intergalactique.

290 Frs

4 Square Eugène Varlin
91000 EVRY
Téléphone : (1) 64.97.34.96
Fax : (1) 64.97.34.97



Frais de port : 35 Frs - +10 Frs par produit supplémentaire

- Moi, vol à main armée : 5 ans. Et toi ?



- Piratage de logiciels : 2 ans !

- Et comment t'es tombé ?
- On m'a donné.
- Tu sais qui ?
- Un concurrent ou un employé... Tu sais, tout le monde peut te dénoncer. On peut même t'accuser de complicité. Il y a simplement un numéro à appeler. Plus personne n'est à l'abri. Tu vois, le piratage, c'est du vol. Il faut utiliser les logiciels originaux. C'est tout.

Hard Communication



Si vous avez des doutes sur l'authenticité d'un logiciel, contactez BSA.

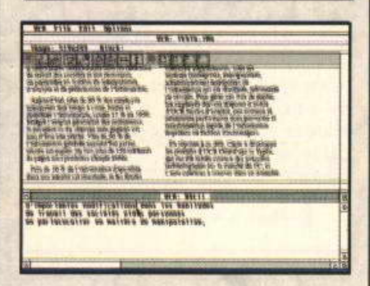
Tel. (1) 43 33 95 95

Adobe, Autodesk, Ciel, Claris, Comédia, Goto Informatique, Gupta, Infodidact, J.E.S., Logicmac, Lotus Development SA, Matra Datavision, Microsoft, Saari, SCO, Symantec sont membres de BSA.

ATARI

Domaine *Public* & Shareware

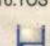
Bureautique



✓ OCR 1.4F
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Voici la version 1.4 d'OCR, cet excellent logiciel de reconnaissance de caractères en freeware (!). Il sauve les polices, accepte l'entrée de caractères groupés lors de l'apprentissage, offre de multiples options et accepte même les textes légèrement inclinés. Cette dernière version apporte des outils de correction d'image (icônes) et l'édition directe du texte. Et tout est en fenêtre.
Logiciel traduit en français (doc et aide en ligne en anglais).
/BUREAU/TTEXTE/OCR14F.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Audion 1.6
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Audion est une petite base de données pour gérer vos CD, cassettes, DAT, disques vinyle et imprimer vos couvertures de cassettes. C'est joli, c'est bien fait, des pop-up vous présentent même les principales marques de supports. Si vous ne voulez pas mobiliser une grosse artillerie pour classer votre collection de disques et de cassettes, vous trouverez là ce qu'il vous faut. Utilise SpeedoGdos.
En allemand, mais très accessible.
/BUREAU/SGBD/AUDION16.TOS

Réf. : ST1482 



✓ Da Capo 1.21E
STF/STE/TT/Falcon
Toute dernière version de ce carnet d'adresses bien réalisé, présentation en mini base de données (visualisation tableau et fiche) facilitant la sélection multiple. Beaucoup d'options pour jongler avec les villes, les codes postaux, un formulaire de saisie complet, bref, un petit bijou.
Cette version apporte de nouvelles boîtes non préemptives, la possibilité de renommer les titres de champs et quelques débuggages.
Logiciel et doc en allemand et anglais.
/BUREAU/DIVERS/DACA121E.TOS

Réf. : ST1483 

✓ Idealist (1) 3.6
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo
Voici, dans sa toute dernière version, LE programme d'impression de textes ASCII. Tout est configurable et la plus part des imprimantes sont supportées. Vous disposez d'une prévisualisation (avec loupe !) et il est possible d'imprimer en plusieurs colonnes. Tout ceci se configure avec une interface graphique superbe ! En résumé, il vous le faut ABSOLUMENT !
/BUREAU/IMPRIMER/IDEA36_1.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Idealist (2) 3.6
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo
Voici, dans sa toute dernière version, LE programme d'impression de textes ASCII.
/BUREAU/IMPRIMER/IDEA36_2.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Idealist HYP 3.6
STF/STE/TT/Falcon
Aide en ligne pour Idealist 3.6, en hypertexte au format ST-Guide.
/BUREAU/IMPRIMER/IDEHYP36.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Ideatool 3.6
STF/STE/TT/Falcon
Cette archive rassemble les utilitaires complémentaires à Idealist 3.6.
/BUREAU/IMPRIMER/IDETOL36.TOS

Réf. : ST1480

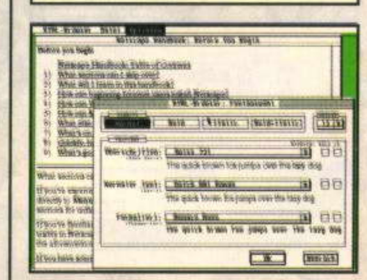
✓ Probe House Exp. Manager 2.0
STF/STE/TT/Falcon
PHEM est un petit programme de gestion de budget familial, idéal quand on ne veut pas se lancer dans des statistiques tordues et qu'on souhaite simplement avoir un bon aperçu de ses dépenses quotidiennes. C'est sous GEM, simple d'emploi et très pratique.
/BUREAU/DIVERS/PHEM2.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Integuer démo
STF/STE/TT/Falcon 2 Mo (>=640x400)
Voici la démo d'Integuer, logiciel intégré comprenant un traitement de textes, un tableur, un module de dessin bitmap et un module de dessin vectoriel. Comme la version définitive ne fonctionne pas, la démo est actuellement le seul moyen pour évaluer les possibilités du logiciel Programme en français.
/BUREAU/INTEGUER.TOS

Réf. : ST1481 

Communication



✓ HTML Browser 0.8ß
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Après OCR et un player-enregistreur de CD audios, Alexander Clauss nous propose un utilitaire qui lit les pages capturées sur le WEB. Il gère les liens hypertexte, mais ne propose pas encore d'options pour les modifier. Ca viendra, on peut lui faire confiance ! Voir rubrique dompub du mois.
Programme et doc en allemand.
/COMMS/HTML08.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Mountain Reader II 2.8
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x200)
Mountain II Reader est un reader offline édité par la maison de Recipe Box et présentant le même look, superbe avec ses couleurs et sa gestion de SpeedoGdos, et configurable à loisir. Il permet de charger les paquets de nouveaux messages (archivés) et, hors connexion, de les gérer dans une mini base de données, d'éditer les réponses qui seront à leur tour réunies en un seul fichier compacté. En bref, un excellent programme pour gérer les formats QWK et BLUEWAVE.
Programme et doc en anglais.
/COMMS/RESEAUX/M_READ28.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Oasis 1.04
STF/STE/TT/Falcon
Oasis est un kit de remplacement au kit NOS de Demon Internet permettant de se connecter sur le net. Il peut être installé sans modifier l'ancienne installation. Celle-ci pourra être effacée plus tard, après vérification du bon fonctionnement de la nouvelle. Ce n'est pas un produit grand public !
Programme et doc en anglais.
/COMMS/OASIS104.TOS


Réf. : ST1485 

✓ Coma 2.80
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Dernière version de ce shareware destiné à l'émission et à la réception de fax. Coma est compatible QFaxPro et tout fax créé à partir d'une application (Calamus, Papyrus, Gemview) par un driver de ce dernier pourra être envoyé par Coma.
Coma permet aussi de créer un fax à partir d'un ASCII et d'IMG en en-tête et pieds de page et gère les messages vocaux.
Logiciel en anglais ou allemand.
/COMMS/TERMINAL/COMA_280.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Kivi QWK Reader 1.37
STE/TT/Falcon (>=640x400)
Dernière version de Kivi, ce nouveau reader off line qui permet de récupérer les messages

A propos de Shareware:
C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur, vous devez alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

et Emails au format QWK, de les consulter et de préparer les paquets de réponses qui seront ensuite envoyées au BBS hôte. Entièrement sous GEM, Kivi est très fonctionnel et tout à fait comparables aux autres readers courants. Cette version apporte d'autres fonctions d'exportation des messages et de formatage des réponses. Mais quid de l'email ? Programme et doc en anglais.
/COMMS/BBS/KIVI_137.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ProgList 1.13
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
ProgList, qui fonctionne en ACC ou en PRG, est un petit utilitaire très pratique pour qui se connecte sur le réseau BBS allemand MAUS. Il permet de gérer, de trier les fichiers LST uploadés (listes des nouveaux sharewares), de sélectionner et de sauver dans un nouveau fichier les sharewares qui vous intéressent. Une mini base de données bien utile à ceux qui sont concernés. Supporte maintenant le tirer-poser par protocole AV. Aide en ligne sous ST-Guide.
Shareware allemand.
/COMMS/BSS/PROGL113.TOS

Réf. : ST1484

Utilitaires



✓ Diderot 1.08
STF/STE/TT/Falcon 1Mo
Voici la version 1.08 de Diderot, réalisé par David René, qui est une aide en ligne hypertexte qui fonctionne avec SpeedoGdos. Réalisé sous Big, il est doté de quelques fonctions sympathiques comme l'impression des pages et l'utilisation conjointe d'Ultimate Tracker pour travailler en musique.
Programme et doc en français.
/UTILS/DIVERS/DIDRO108.TOS

▼▼▼▼▼

✓ LED Panel 3.0
STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)
Nouvelle version de LED Panel, qui est un utilitaire permettant de contrôler les accès aux diverses unités de disques présentes sur votre ordinateur. Entièrement configurable, LED Panel affiche en haut à gauche de l'écran des "diodes" qui indiquent l'état de lecture ou d'écriture des diverses partitions de disque dur. LED Panel peut afficher d'autres informations (date, heure, Caps Lock). Ne fonctionne pas avec toutes les cartes graphiques.
Freeware allemand.
/UTILS/DISK/HARDDISK/LEDPAN30.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Menu Info 2.19
STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)
Version 2.19 de Menu Info, utilitaire permettant d'afficher diverses infos système dans la barre des menus (Date, heure, Cookies, RAM, etc.). Aide en ligne sous ST-Guide.
Programme et doc en allemand.
/UTILS/SYSTEM/MINF219.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ParaFinder 1.35
STF/STE/TT/Falcon
Ce petit utilitaire (PRG ou ACC) est destiné à rechercher les fichiers sur toutes partitions ou dans un chemin récursif. Il supporte le protocole AV de Gemini et permet d'ouvrir un fichier ou de lancer un programme sous Gemini. Cette version ajoute un GREP et diverses fonctions améliorant, entre autres, l'utilisation du protocole AV. Bien vu !
Programme et doc en allemand.
/UTILS/FICHIERS/PARAF135.TOS

▼▼▼▼▼

✓ BootXS 2.2
STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)
Il arrive que des accessoires ou des programmes en AUTO soient incompatibles avec ce que vous voulez faire. Les renommer pour les désactiver avant de redémarrer peut être fastidieux, et vous pouvez en oublier. BootXS est un sélecteur de configurations de démarrage qui vous aidera dans cette tâche. Pour chaque set, vous pouvez choisir les accessoires, auto, CPX, assign.sys, DESKTOP.INF, etc. Assez complet, facile à installer mais un peu lourd à configurer.
Programme et doc en anglais.
/UTILS/SYSTEM/BOOTXS22.TOS

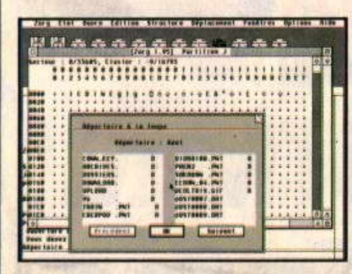
▼▼▼▼▼

✓ Blue Font 1.0
Falcon
Blue Font est un utilitaire permettant de changer proprement la fonte système GEM sur Falcon.
/UTILS/SYSTEM/BLUEFONT.TOS

Réf. : ST1499 

✓ Thing 0.31E
STE/TT/Falcon (>=640x200)
Toute dernière version, cette fois en anglais, de cet excellent bureau alternatif de taille moyenne, mais avec pas mal de fonctions avancées (icônes, applications installables dans les menus, gestion de fichiers avec Kobold, etc.). N'aura pas la puissance d'un Gemini mais propose, avec des idées empruntées à Ease, un environnement intéressant.
Programme et doc en anglais.
/UTILS/SYSTEM/THIN031E.TOS

▼▼▼▼▼

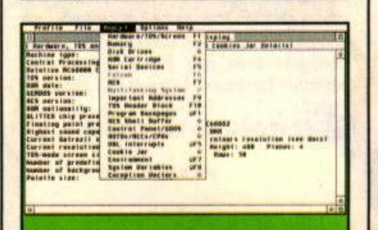


✓ ZORG (Ze ORGaniser) 1.95
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Voici encore une nouvelle version de ZORG, mal de fonctions avancées (icônes, applications installables dans les menus, gestion de fichiers avec Kobold, etc.). N'aura pas la puissance d'un Gemini mais propose, avec des idées empruntées à Ease, un environnement intéressant.
Programme et doc en allemand.
/UTILS/SYSTEM/THIN030D.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Teradesk (complet) 1.40a
STF/STE/TT (Ttes Rés.)
La dernière version de ce bureau alternatif vient de sortir et permettra à tous ceux qui n'ont pas la chance de profiter des dernières versions du TOS de disposer d'un bureau confortable. Cette version est complète (certains fichiers avaient fugué dans l'archive précédente).
Moins puissant que Gemini, il est aussi beaucoup moins gourmand en mémoire et satisfera ceux qui ont besoin d'un petit bureau alternatif. Oubliez le RSC français, ou jetez-y plutôt un coup d'oeil : c'est l'exemple à ne pas suivre !
/UTILS/SYSTEM/TDSK140A.TOS

Réf. : ST1500



✓ Profile 2.12
STE/STE/TT/Falcon
Nouvelle version de Profile, l'outil par excellence pour explorer votre système. A vous la découverte de la configuration complète : adresses spécifiques, cookies installés, écran, disques, etc. Tout y passe.
Si vous ne connaissez pas bien votre machine, c'est le moment ou jamais de découvrir les recoins cachés de votre système d'exploitation...
Aide en ligne sous ST-Guide
/UTILS/SYSTEM/PROF2_12.TOS

▼▼▼▼▼

✓ TOS 11
STE/TT/Falcon
Dans ce fichier hypertexte au format ST-Guide se trouve tout sur le TOS (GEM, GEMDOS, BIOS, XBIOS, AES, VDI, DSP, etc.). Tout cela est classifié et réuni en un outil très pratique, même s'il est écrit en allemand. Bien entendu, s'il manque des choses, ne faites pas un scandale en disant que les produits ne sont pas testés.
/PROGRAMM/OUTILS/TOS_11.TOS

Réf. : ST1497 

Graphisme

✓ EB Editeur POV 2.08b
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x400)
EB Editeur POV est un modeleur pour POV très bien réalisé, même si une doc aurait été bienvenue. Il fonctionne sur tout Atari 1 Mo à partir de 640x400, importe des objets 3D2 ou d'Inshape, et dispose d'outils impression-

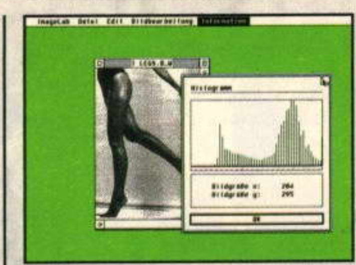


nants pour créer ou assembler des scènes qui seront sauvées sous forme de scripts POV. Belle interface compatible GEM, palette d'icônes très accessible, les dialogues peuvent être réduits à la simple barre de déplacement.
Réalisation française. Décompacté : 1812 Ko
/GRAPH/DESSIN/POV/EBEDP208.TOS


Réf. : ST1488

✓ FLI(C) Player TC 4.7
Falcon (True Col)
Ce player de FLI et de FLC en freeware ne fonctionne que sur les machines ayant un 68020 minimum et le circuit vidéo Falcon (donc uniquement sur Falcon aujourd'hui) et dans toutes résolutions utilisant le True Color. Il est compatible avec NVDI et la Screenblaster, mais peut poser des problèmes avec Multitos du fait de son accès direct à la mémoire vidéo.
Il est livré en deux versions, allemande et anglaise.
/GRAPH/ANIM/FLICTC47.TOS

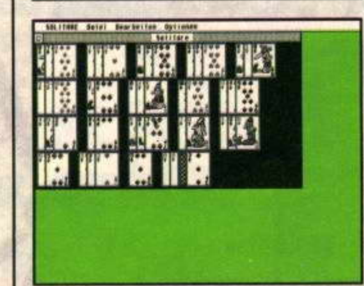
▼▼▼▼▼



✓ ImageLab 2.1
STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)
ImageLab est un logiciel de retouche d'images en 256 niveaux de gris qui fonctionne dans toutes les résolutions et travaille sur les formats Videodigitalizer de PrintTechnik, AIM ou IFF (il est livré avec des convertisseurs de formats). C'est en allemand, donc pas simple d'accès pour un programme de ce type, mais c'est à voir !
/GRAPH/UTILS/IMAGEL21.TOS

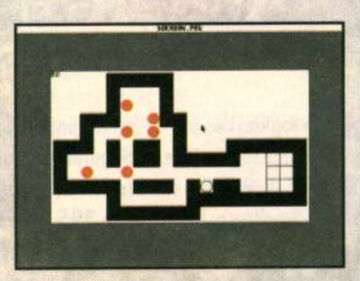
Réf. : ST1489 

Jeux



✓ Solitare 1.1
STE/TT/Falcon (>=640x400)
Ce petit jeu de réussite utilise les cartes de Yukon, mais ses règles sont très différentes. Il fonctionne en monochrome et VGA 256 et le gère maintenant, même quand on est sous VGA.
Difficile, mais très sympa.
/JEUX/REFLEXIO/SOLITA11.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Sokaban
STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)
Sokaban est l'adaptation faite par Philippe Galmel (Calepin) du célèbre de jeu de réflexion. Graphisme à l'économie, mais le programme prend peu de place et l'intérêt principal n'est-il pas de résoudre les tableaux proposés ?
/JEUX/REFLEXIO/SOKABAN.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Astropanic 94 Rev D
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo
Ce jeu d'arcade est bien connu et son principe est simple : des vaisseaux apparaissent de partout et il faut les détruire avec votre vaisseau qui se meut horizontalement. Ne tourne pas en VGA 16 sur mon TT, mais fonctionne bien en basse ST et monochrome, ainsi qu'en 256 couleurs Falcon (dixit la doc, alors si ce n'est pas vrai vous vous adressez à l'auteur, pas à moi). Bons graphismes et mention spéciale pour les sons de bonne facture (qu'il faudra renommer pour qu'ils ne soient pas actifs sur STF).
Jeu et doc en anglais
/JEUX/ACTION/P94_REVD.TOS

Réf. : ST1492 

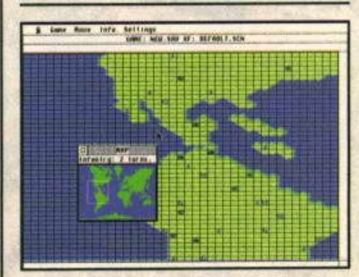


✓ Train II
STF/STE/TT/Falcon (640x400)
Train II est la suite de Train, jeu tournant sur toutes machines en 640x400 monochrome. Le jeu consiste à gérer la circulation des trains de telle sorte qu'ils puissent rentrer au bercail sans collision. Cette fois, on commence par construire les voies avant de tester la circulation des trains.
Programme et doc en allemand.
/JEUX/REFLEXIO/TRAIN_II.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Substation démo
STE/Falcon 1 Mo (Coul)
Voici enfin Substation, premier clone de Doom sur Atari ! Cette version de démo est jouable. Pour moi, ça ne vaudra jamais le vrai Doom mais Substation est effectivement très fluide et réussi, et il serait dommage de ne pas y jeter un coup d'oeil (même deux !).
Programme et doc en anglais.
/JEUX/ACTION/SUBDEMO.TOS

Réf. : ST1493

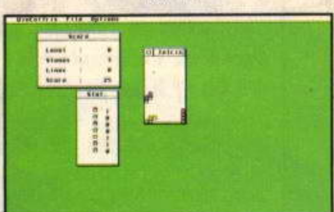


✓ World Conquest 0.9
STF/STE/TT/Falcon (16 c mini)
Simulation de la conquête du monde, on peut jouer seul ou à plusieurs, via modem ou null-modem. chaque territoire se voit allouer des ressources. A chacun de gérer sa production d'armées diverses ou de créer de nouvelles unités de production. Il y a de quoi y passer des heures... Depuis la 0.8c, diverses modifications de jeu, compatibilité accrue avec vieux TOS et surtout Falcon, affichage graphique plus rapide, ajout de graphiques pour le mode 256 couleurs.
Jeu et doc en anglais.
/JEUX/REFLEXIO/WC09.TOS

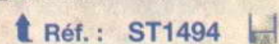
▼▼▼▼▼

✓ Tautology II
Falcon 4 Mo (Coul)
Tautology II est un jeu se rapprochant de Match It. Il ne tourne que sur Falcon, en VGA ou RGB, avec 4 Mo de mémoire et peut se jouer au clavier, à la souris, au joystick ou au pad Jaguar. Plusieurs jeux de pièces sont disponibles, dont les pièces traditionnelles de Shanghaï.
Programme et doc en anglais.
/JEUX/REFLEXIO/TAUT_II.TOS

▼▼▼▼▼



✓ WinColTris 2.2
STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)
WinColtris 2.2 est une nouvelle version de l'ancien Coltris et propose un jeu de Tetris et un jeu de Columns. Il tourne sur toutes machines depuis la basse résolution ST jusqu'aux résolutions en 256 couleurs (donc pas en True Color) Entièrement sous GEM, il tourne sous Magic..
/JEUX/REFLEXIO/WCOLTRIS.TOS


Réf. : ST1494

✓ Des Lasers et des Hommes 2.0
Falcon (True Col)
Des Lasers et des Hommes ne prétend pas rivaliser avec Doom ou Wolfenstein 3D, mais il en reprend l'esprit en mettant en scène deux commandos devant s'affronter dans un complexe spatial.
Programme en anglais et doc en français.
/JEUX/ACTION/DLDH2.TOS

 
Réf. : ST1491

OFFRE EXCEPTIONNELLE - DISKIMAGE











■ Logiciels :

- **Publishing Partner 2.2 Junior :** Le logiciel des pro de la PAO pour Atari ST, en version complète avec une documentation détaillée. Configuration minimale requise : Atari ST/STE/TT, TOS 1.2 ou supérieur, 1 Mo Ram. Version uniquement pour imprimantes matricielles (2 polices). ~~1290,00 FF~~ **395,00 FF**
- **Autoswitch (STE, TT, Falcon) : 489 F**
- **Screen Blaster 3 (Falcon) :** Carte graphique pour Falcon.
Interne : 349 F • Externe : 489 F
- **Fdrum (Falcon) :** Logiciel de musique : **499 F**
- **Musicom 2 (Falcon) :** Échantillonage/musique : **589 F**
- **Pack musique (FDrum + Musicom 2) (Falcon) : 990 F**
- **Locate it (ST,TT,Falcon) :** Logiciel de traduction Français/Allemand : **349 F**
- **UVK (ST, TT, Falcon) :** Dernière version (v.6.0) du célèbre anti-virus : **199 F**

■ Collection Poch'Express :

(logiciels complets fournis sous enveloppe licence avec mini-manuel ou aide en ligne)
- **Publishing Partner 2.1 Light + PhotoLab :** PP 2.1 en version complète pour imprimantes matricielles et laser plus un logiciel de retouche d'images performant.
Configuration minimale requise : Atari ST/STE/TT, TOS 1.2 ou supérieur, 1 Mo Ram (2 Mo et écran monochrome pour PhotoLab). ~~990,00 FF~~ **395,00 FF**
- **Publishing Partner 2.1 Junior :** PP 2.1 en version complète uniquement pour imprimantes matricielles. Configuration minimale requise : Atari ST/STE/TT, TOS 1.2 ou supérieur, 1 Mo Ram. ~~390,00 FF~~ **295,00 FF**

■ Bibliothèque :

- **ST Collectors :** (livrets d'initiation à la programmation) • **Lot 1 :** Assembleur + Langage C • **Lot 2 :** GfA Basic (Volume 1 + Volume 2)
75,00 FF le lot !

■ Fontes/Polices :

- **Coffret polices Gold : 349 F**
- **Coffret polices Office : 349 F**
- **Polices "Star-Trek" : 189 F**
- **Speedo GDOS version 5.0c (disque dur obligatoire) : 439 F**
- **Pack Speedo 5 + 2 jeux de polices (disque dur obligatoire) : 990 F**

■ Jeux Atari :

- Transylvania (ST) : **89 F**
- Crazy Cars II (ST) : **89 F**
- Populous II (ST) : **129 F**
- Nicky Boom (ST) : **89 F**
- Ranx (ST) : **89 F**
- Moon Speeder (Falcon) : **289 F**
- Bomb'X (ST) : **69 F (Port compris)**
- Dal'X (ST) : **69 F (Port compris)**

■ Câbles :

- **ST/TV ou moniteur couleur Peritel : 149 F**
- **ST/Minitel + Sapristi : 95 F (port compris)**
- **Mega STE ou Falcon / Minitel + Sapristi : 145 F (port compris)**
- **Adaptateur câble 25 broches en 9 broches : 49 F (port compris)**

■ CD-Rom

- **CD-Rom 1000 images X au format GIF : 169 F**
- **CD "Skyline" (compilation de sharewares - ST,TT,Falcon) : 249 F**

■ Offre exceptionnelle : Calligrapher Pro 3.0 Gold Plus (ST, TT, Falcon)

(voir article ST Mag) 990 F au lieu de 3100 F !

Pour profiter de cette promotion, retournez sans attendre votre bon de commande et votre règlement à :
Diskimage - 135, rue du Faubourg St-Denis - 75010 Paris

Bon de commande à retourner accompagné de votre règlement à : Diskimage 135, rue du Faubourg St-Denis - 75010 Paris

Les premiers arrivés seront les premiers servis !

Livraison sous 10 jours. Envois en recommandé uniquement.
Offres exceptionnelles dans la limite des stocks disponibles.
Les produits ne sont ni repris, ni échangés.
Les commandes non satisfaites seront retournées avec les règlements correspondants.

Je commande le(s) produit(s) suivant(s) :
1°).. Je paye : .... FF
2°).. Je paye : .... FF
3°).. Je paye : .... FF
4°).. Je paye : .... FF
Indiquez votre configuration : Total de ma commande : .... FF
.... Frais d'expédition : ....30,00 FF
Total à régler : ....FF
Nom .... Prénom ....
Adresse ....
CP .... Ville .... Pays ....
Je règle par : ❑ Chèque ❑ Mandat à l'ordre de Diskimage
❑ Carte Bancaire N° ⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔ Expire : ⊔⊔⊔⊔ Signature :

ST MAG 96

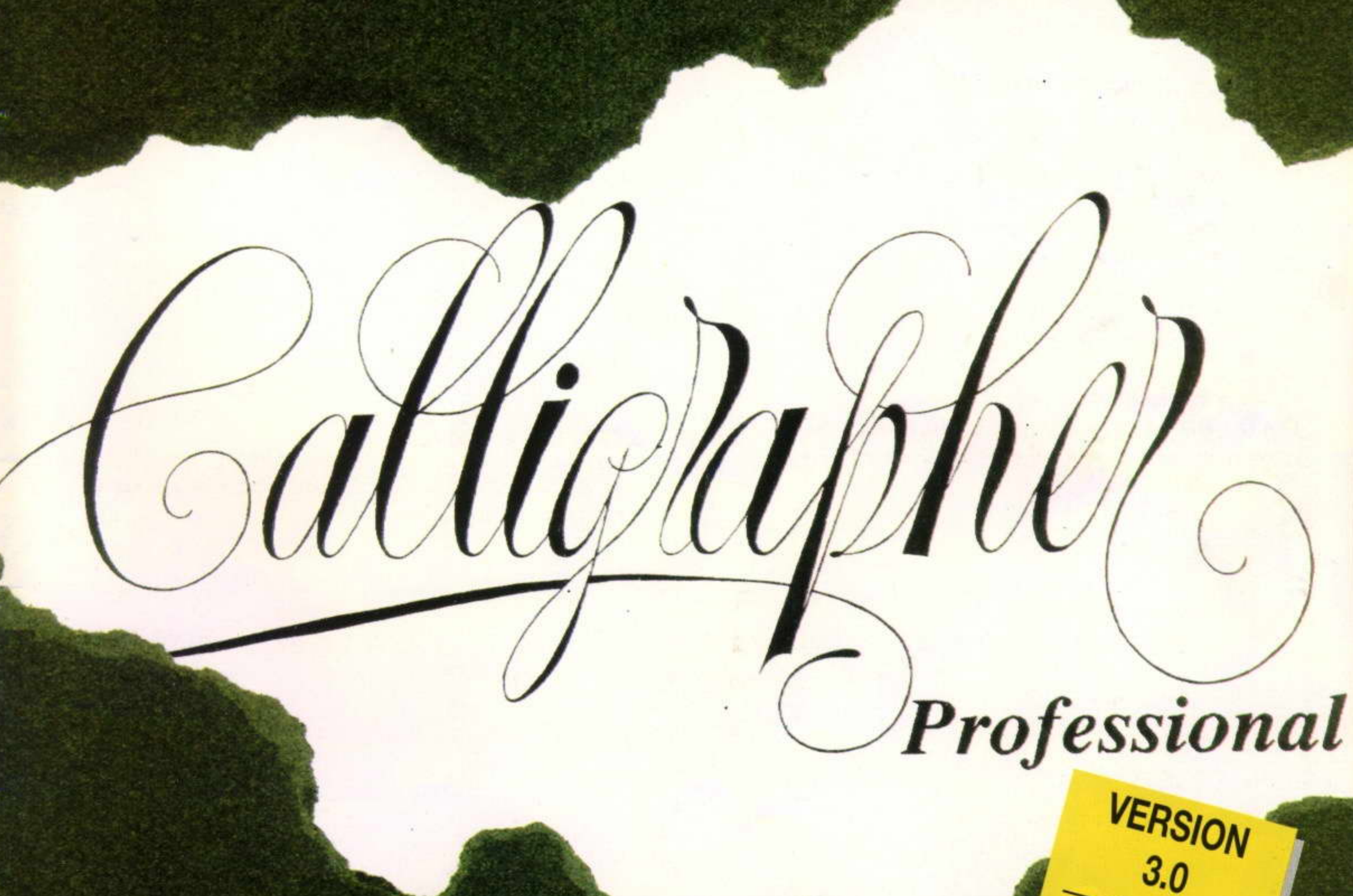
990 F au lieu de 3100 F
100 logiciels
Calligrapher Pro Gold Plus
au tiers du prix

Les 100 premiers acheteurs de l'action Calligrapher Professional "GOLD Plus" recevront pour la somme de 990 F un pack d'une valeur de 3100 F, comprenant :

- **Le traitement de texte Calligrapher Pro** version 3 complet, avec 5 fontes vectorielles, dictionnaire français, dictionnaire des synonymes, césures automatiques, import-export en divers formats dont RTF. Impression toutes imprimantes + Postscript.
- **La disquette GOLD** comprenant :

Flextext : Création de texte sur droite, cercle ou courbe de Bézier ;
Labels/Étiquettes : impression d'étiquettes ou stickers
Indexeur : Génération d'index et gestion des références croisées
Sauvegarde : Sauvegarde automatique paramétrable
Formule : Éditeur graphique interactif de formules mathématiques
Barcode : Génération de graphiques "Barcodes"

- **Horus** : Tableur compatible 1-2-3/LDW Power interactif avec Calligrapher
- **Le jeu des 36 fontes** vectorielles supplémentaires
- **La disquette "anglaise"** avec dictionnaire, synonymes, césures et analyse grammaticale



Calligrapher Pro est compatible ST/TT/Falcon, résolutions monochrome et couleur.
Calligrapher Pro est disponible chez Diskimage, un bon de commande est dans ce magazine.